

荫系美少年的造型技法入门宝典!

- 介绍S·M·L三种类型美少年的特征
- 剖析凸显美少年萌态的五大要点
- 运用"男性脸部辅助线"和"身体平衡部件" 绘制美少年
- 收录上色案例步骤详解和彩图赏析

特别收录: 萌系美少年的手部造型 Q版人物的画法和情感表现 插图作者的介绍



日本漫画大师讲座

金田工房

萌系美少年与萌系美少女虽然同为萌系角色,但是由于性别的原因在 漫画绘制表现技巧上有明显的差异。本书将在尽可能照顾到读者偏好的前 提下,将萌系美少年的绘制技巧与表现萌点介绍给大家。

本书是金田工房老师和角丸圆老师精心编著的漫画技法完美教程,全 书用生动而精致的图例讲述塑造萌系美少年的知识点,并辅以简明扼要的 图注,将最实用、最根本的技巧直观展现出来。不仅可以使读者深入了解 绘制萌系人物的技法关键点,还能直观感受到漫画创作高手的绘制思路和 表现手法。这些讲解包含了创作者们大量的创作绘画心得,相信本书能够 为广大动漫爱好者提供有益的学习参考。

策划编辑 / 白 峥 唐丽丽

責任編輯 / 郭 光

封面设计 / 六面体书籍设计

唐 棣 姜懿针苏





上架建筑、动漫一卡浸被接











定价: 39.80元

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明:本书由日本 HOBBY JAPAN Co., Ltd 授权中国青年出版社独家出版发行。 未经版权所有人和中国青年出版社书面许可,任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为、 必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报,对经查实的侵 权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国"扫黄打非"工作小组办公室

中国青年出版社

010-65233456 65212870

010-59521012

http://www.shdf.gov.cn

E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_taw@hotmail.com

Men's Moecharacter no Egakikata Kao - Karada Hen

OKaneda Koubou, Tsubura Kadomaru

All rights reserved.

Originally published in Japan in 2012 by HOBBY JAPAN Co., Ltd.

Chinese (in simplified characters only) translation rights arranged with HOBBY JAPAN Co., Ltd.

through Toppan Printing Co., Ltd.

版权登记号: 01-2012-8279

图书在版编目(CIP)数据

金田工房和角丸圆讲萌系美少年造型 / (日)金田工房。(日)角丸圆编著。徐建雄译。 一北京: 中国青年出版社、2012.11 (日本漫画大师讲座,9)

ISBN 978-7-5153-1298-9

I. ①金 ··· II. ①金 ··· ②角 ··· ③徐 ··· III. ①女性-漫画 -人物画-绘画技法 IV. ①J218.2 中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 283290 号

策划编辑; 白 峥 唐丽丽

责任编辑:郭 光

封面设计;六面体书籍设计

唐 棣 姜懿针苏

日本漫画大师讲座 ②金田工房和角丸圆讲萌系美少年造型 书

著: (日)金田工房 角丸圆

出版发行、 中国丰丰未成 ic

址,北京市东四十二条21号 地

邮政编码:100708

话: (010) 59521188 / 59521189 电

其: (010) 59521111 传

划。北京中青雄狮数码传媒科技有限公司 企

ED 刷: 利丰雅高印刷 (深圳) 有限公司

本: 787 x 1092 1/16 开

张:11 印

次:2013年4月北京第1版 版

印 次:2013年4月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-1298-9

价:39.80元 定

金田工房X角丸圆

讲萌系美少年造型

[日]金田工房 角丸圆/编著徐建雄/译









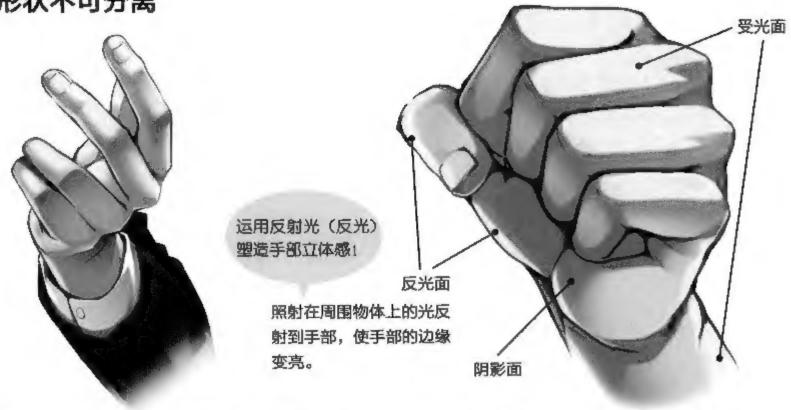
② 涂上基本肤色后再画出 受光面和阴影面。 3 画出反光效果,使画面 有立体感。

オリリカ

中国苦年史城社

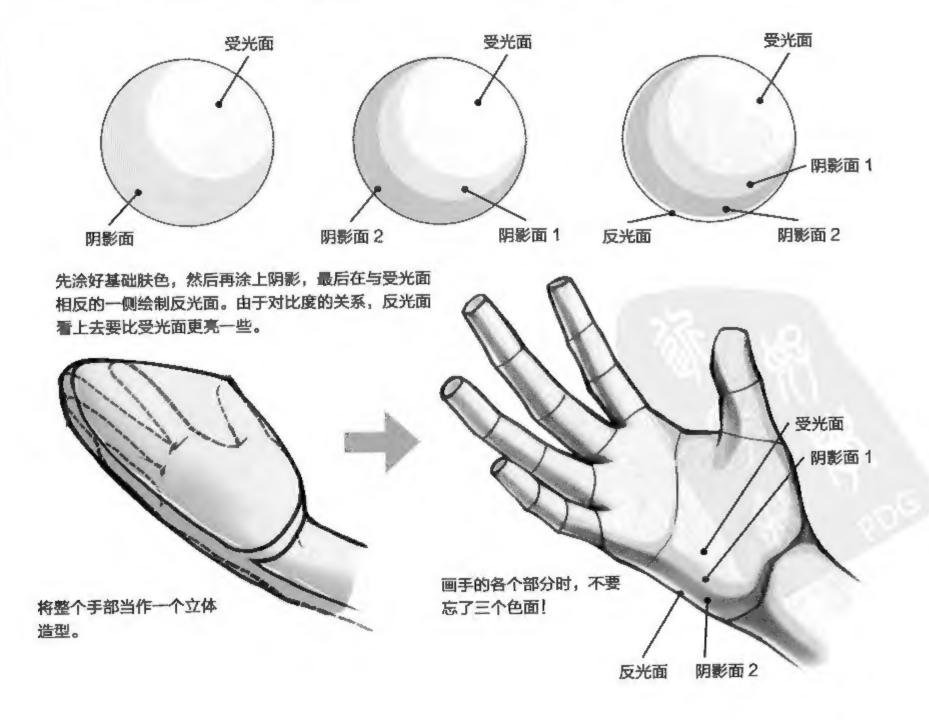
手部的绘制应考虑三个面





男孩子的手比女孩子的手立体感更强。因此,不仅要运用线条,还要运用色彩来加以表现。

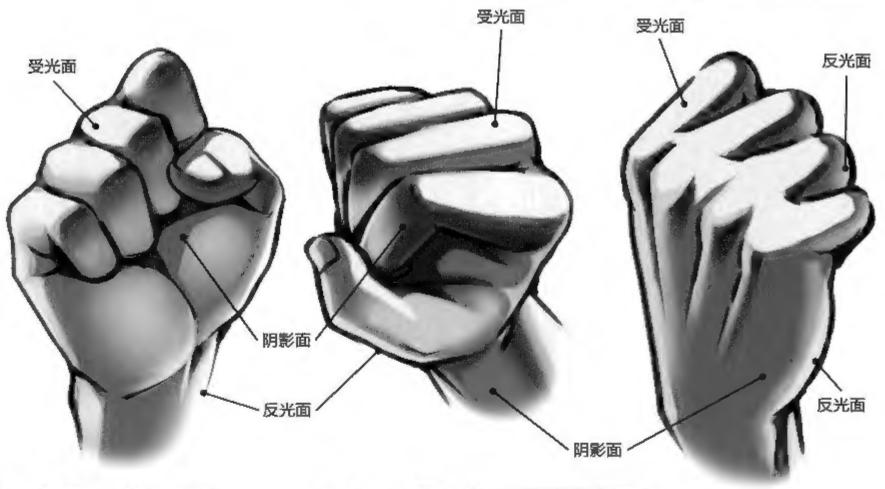
给手部上色时,可大致分为受光面、阴影面 和反光面三个面。





手部造型 11 · · · 描绘呈 "石头" 造型的手势

从三个方向看到的"石头"手势之基本造型

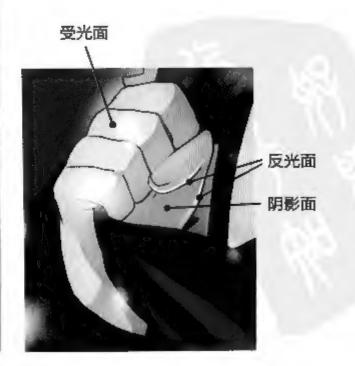




实例

这是手部握成拳头时的实例。当人们手中紧紧地握着什么东西时,便会变成这种形状。握拳时,手部的形状几乎不受手的大小以及手指长短的影响,因此,只要按照这个形状去画就行了。

虽然握拳时无法表现出手指的长度,但只要着力涂画 出手部骨骼处的阴影,便能彰显出男子气概。



手部造型2…描绘食指伸出的手部造型

从三个方向看到的食指之基本造型





这是食指伸出的手部造型。这种手势在现实生活中或许并不多见,但在漫画里常用它来指示物体,还有将手指贴在脸上、手中握住东西等多种造型。在描绘这种手势时,应注意食指长度与其他弯曲着的手指形状之间的协调。



手部造型[3···描绘呈 "剪刀" 造型的手势



从三个方向看到的"布"手势之基本造型



这是"布"造型手势的实例。手掌朝外时 很难用线条来表现其凹凸的质感,但可以 用阴影面来表现其立体感。除了拇指以外 的手指的阴影面画法基本相同。



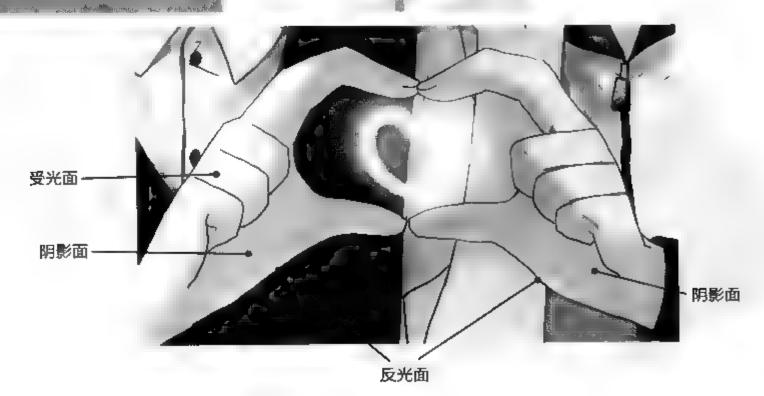


左右手组合做出手势



实例

这是左右手组合做出心形手 势的实例。涂画阴影面时应 注意光源的位置。描绘多个 人物手部时的画法相同。





—— 探索"萌系美少年"的魅力!——

之前的《日本漫画大师讲座》系列主要针对萌系美少女的画法进行了详细的解说。然而,"萌系人物"并不仅限于女孩子,男孩子也可以是极具"萌态"的。本书的目的就在于让大家在逐步把握"萌态"要点的同时,掌握萌系美少年的基本画法。

本书介绍的萌系美少年的要点比萌系美少女系列更为详细,并将少年的体型分成三种类型进行了解说。这三种类型分别为S型(少年类,年龄约为12岁~14岁)、M型(中间类,年龄约为15岁~17岁)、L型(青年类,年龄约为18岁~20岁)。书中以M型少年为主,对各种类型少年的画法逐一加以说明。大家可以挑选与自己想画的少年接近的类型进行练习。熟练后,也可将这三种类型分别应用于不同的场合。

本书第一章为脸部的画法,第二章为身体的画法,让大家首先学习萌系美少年的各种基本画法。然后,书中还将介绍男孩子的重要萌点"锁骨"、"肌肉"等能够提高萌态魅力的部位的画法。第二章是继基础画法之后的应用篇,在这一章,我们将探索人物的"动态举止"以及"可爱"之处。

彩色插图制作部分以及插图范例集中,汇集了众多绘师描绘的他们各自所喜爱的少年形象,从构图到上色方法都呈现出多样化的风格。大家可以参考绘师们在创作学生类人物、穿和服的人物、小战上以及幻想类人物时所采用的"萌态要点"和"角色描绘方法"来完成自己的漫画作品。

希望本书能使大家感受到少年的别样魅力, 描绘出更多出色的萌系美少年。

目录

手	部的绘制应考虑三个面	
手	部由三个部分组成一	. 3
手	部造型 1 · · · 描绘呈 "石头" 造型的手势 · · · ·	4
手	部造型 2 · · · 描绘食指伸出的手部造型	5
	部造型 3 ··· 描绘呈"剪刀"造型的手势 ···	
事	部造型 4 · · · 描绘呈 "布" 造型的手势	
	右手组合做出手势	8
	音····································	
쑠 -	章 脸部的画法	
73°		10
	S M L工种类型的特征	14
II	面脸部的画法	· · · · · · · · · · 15
	描绘脸部轮廓・・・・・	
	在脸部轮廓中画上眼睛和眉毛	
	眼睛和眉毛的实例	
	画上耳朵、鼻子和嘴巴·	
	从正面看到的鼻子	23
	颈部的位置、粗细及 但 法 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	头发的位置	
	描绘刘海和鬓角	26
	描绘点缀性的头发	28
	完成头发的描绘	
	发型实例 · · · ·	· · · · · · · · 30
	正面脸部的实例…	
₹	料侧面脸部的画法····································	
	描绘脸部轮廓	
	在斜侧脸中画上眼睛、眉毛一	
	斜侧脸眼睛的实例	
	在斜侧脸中画上鼻子、嘴巴和耳朵 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	.,39
	描绘斜侧面时的头发	40
	斜侧面脸部的实例	42
-	E侧面脸部的画法	44
1	描绘脸部轮廓	
	在王侧脸中画上眼睛、耳朵和眉毛	
	正侧面脸部的眼睛实例…	47
	描绘正侧面时的头发	48
	A bod from the company of the first company of the	

-	-4
3	П
- 1	

	嘴巴张开的正侧面脸部 · · ·	** **	49
	正侧面脸部的实例… ···		50
仰视	、俯视、情感表现 · ·	+ +	
	脸部的仰视、俯视		52
	基本表情 喜 ・・・・・・		54
	经	. ,	
	哀 · · · ·		58
	羞		60
	其他情感表现 ・・・・・	* 1	· · · · · 62
	将S·M·L型人物的年龄区分开		64
附加	D篇 Q版人物的画法 ·····	•	66
第 2	章 身体的画法		
*-	다양 효사	**	68
*1	F头身比 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	+ h h + + + + + + + + + + + + + + + + +	68
467円	大致的头身比		69
别达一	F的画法		69
	正面和正侧面的身体平衡部件。		
	躯干的基本信息· · · · · ·		72
	头部的活动范围 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		73
	表现躯干肌肉的线条 · · ·	**** * * * * * * *	74
LI E	育 勝到手臂的画法		
D/I		,	75
	表现手臂的肌肉线条		
	手臂的基本信息 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
	描绘手的基本形态		78
	手的基本形态实例 · · · ·		80
	手与手臂的连接		82
	从肩膀到手臂的活动范围	***	84
	上半身的实例 · ·		· · · · 86
<u> </u>	半身的画法 ·· · · · · · · ·		88
1	描绘腰和腿 · …·	+7 + +	88
	描绘脚尖・・・・		90
	描绘脚的基本形态 "		91
	腿部的实例・・・・・・		
4	身的画法…		94
去	连接身体的各个部位		94
	全身的活动范围	++1 + +	96
	让全身活动起来 · · · ·		98
	全身的仰视、俯视 …		100
	全身的实例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		102
RG	设饰和皱褶的画法		· · · 104
ממ	基本的服饰 下恤衫和牛仔裤,		· · · · · · · · · · · · 104
	A Designation of the second se		

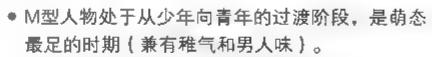
		西装	• ••				• • 105
		毛衣和知	豆裤				. 106
		和服・		•		, ., ., .	· · ·107
	全身	动作+服装实例	, , ,			** * *	·· · 108
	少年萌想	的五大要点					112
	1 1	锁骨・・					• 114
	2 -	手 ·					116
	3 8	肌肉・・					118
	4 1	腰 · ··		** *	1		120
	5 F	肚脐 · … ·			+		122
	附加篇	Q版人物的情	膚感表现				· · · 124
≇	3章	描绘更具	植态的/))年・・・・			125
-77				· T			120
		列人物的诀窍					
		比亮点彰显个性		w		*****************************	······ 126
		引人物的诀窍。					
	以此	比亮点彰显个情	生~举止・范	力作篇~ …	,		128
	创作原创	引人物的诀窍	3				
	用一	一个亮点展现人	人物的可爱		***************************************		130
	创作原创	刘人物的诀窍。	4.				
	用一	一个亮点展现人	人物的性感·	**********	44 *********** 4*4		132
	创作原金	刘人物的诀窍	5				
	用一	一个亮点展现象	男人味	***************			134
垒	4章	绘制原创	11年度).				· · 135
7	1 + ==	इंद्र तथा कर) jej (2)				. 133
	彩色制作	乍 绀野贤护篇	篇 · ····				136
	彩色制作	乍 世鸟飞鸟	#	(******		**** / / ****** / *******	140
	插图范例	列集 ··· · · · ········			**** ******************	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	145
	N.F	雨 飞花		+	+ 1		145
	旅送	金 · ·			+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· · · 146
	社区	团活动归来?					· 147
	楼板	弟上·	+ ++1		, ,		··· ···· · 148
	P P *			+			· · · · 149
	约会	≙ ∙			* * * *		150
	Syr	mphony · ·					151
	执行	_丁 任务 ·		h+		* **	152
	,	明		*******			153
							170
	附加篇	在一幅漫画	中描绘两个	人物时 ·····			17
	插图作	者的介绍 ·····	,		1	***	172
							17/

脸部的画法

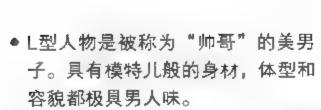


- S型人物个头较小,处于少年阶段,乍一看还有一种少女般的可爱气质。
- 身高140cm~160cm左右,年龄则设定在12岁~14岁。
- 身体尚未发育,略显单薄,肌肉较少。此型人物的体型都差不多。
- 容貌尚显稚气,而手、脚等部位已经有点像成年男子了。





- 身高约为170cm~175cm, 年龄设定在15岁~17岁。
- 中等个头,中等体型(但略微偏瘦,因为萌系)少年的体型基本都是偏瘦的)。
- 有少量肌肉。



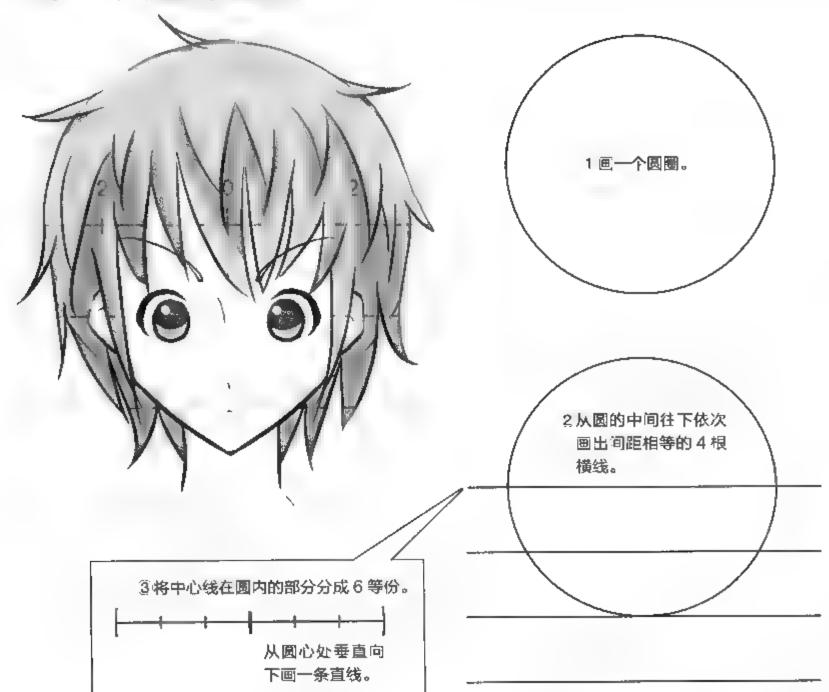
- ◆ 身高180cm~190cm左右, 年龄设 定在18岁~20岁。
- 头身比例较大,肌肉发达。从瘦高 个到肌肉男,有多种类型。



正面脸部的画法

描绘脸部轮廓 🖹

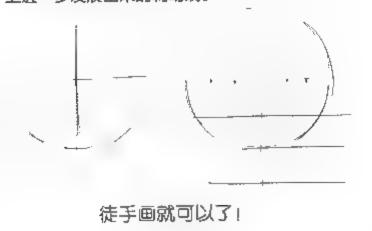
建立"男性脸部辅助线"



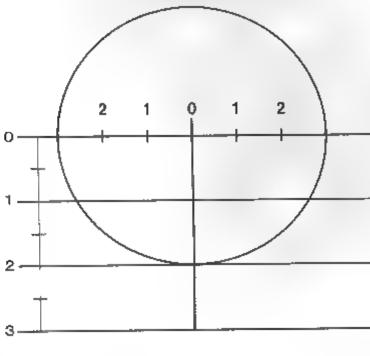
什么是"男性脸部辅助线"?

在描绘漫画人物时,人们常在圆圈中画一个十字 并以之为描绘的基准。

"男性脸部辅助线"是在"圆圈加十字"的基础 上进一步发展出来的辅助线。







描点画出脸部轮廓

借助"男性脸部辅助线",画出三种类型人物的脸部轮廓。

S·M·L型人物通用的轮廓起始点

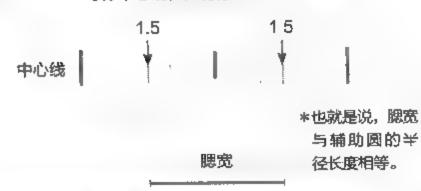


在中心线上标出轮廓上部的起始点。 *这是 S·M·L型人物通用的轮廓起始点。

S·M·L型人物通用的腮宽

16

等分中心线,并将分出的两部分再次等分。



S·M·L型人物的下巴位置各不相同

S

● M 下巴尖的位置

● L

各类型人物的下巴尖分别在图上 对应的位置。

不同类型人物脸部轮廓的描绘顺序



从"轮廓起始点"开始画线,经过"腮部"连结到 "下巴"后,脸部轮廓就 完成了。

轮廊起始点





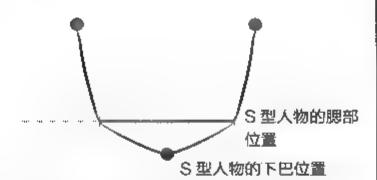


Point

在画 M 型人物的脸部轮廓时

- 下巴的位置是固定的。
- 可通过腮部位置的上下移动 来改变人物的年龄。





S型人物的脸部轮廓要画得圆润一些。

Point-

在画 S 型人物的脸部轮廓时

- 腮部的位置是固定的。
- 下巴的位置如果靠近M型人物的下巴位置,则年龄会显得偏大一些。





Point

在画L型人物的脸部轮廓时

下巴的位置是固定的,腮部位置下移的话,脸部会比较有肉感; 上移的话,则会成为尖下巴。

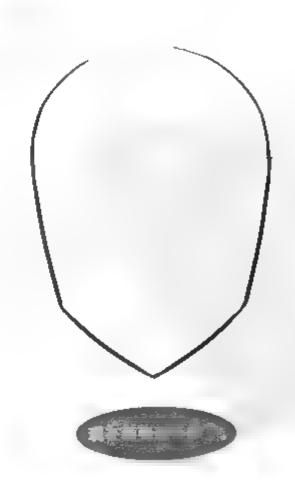


头部的轮廓线

参照"男性脸部辅助线"的上半部分,将两边轮廓 线延长并连接起来,就是 头部轮廓线了。

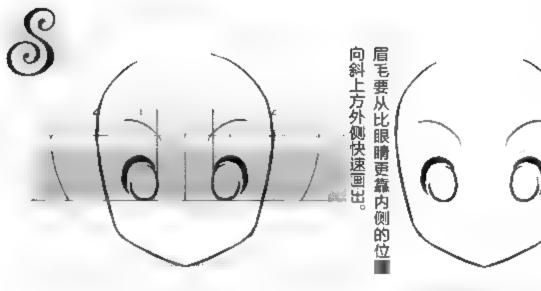


例如: 型的情况



在脸部轮廓中画上眼睛和原

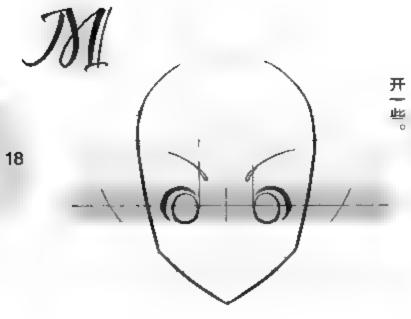
现在圈到这一步了。







想表现天真的S型人物 时,眼睛要画得窄一点。



两眼不要画得太近, 要■微分



画 M 型的人物时,眼 睛要蔨得窄一些,以 表现酷酷的大人感觉。



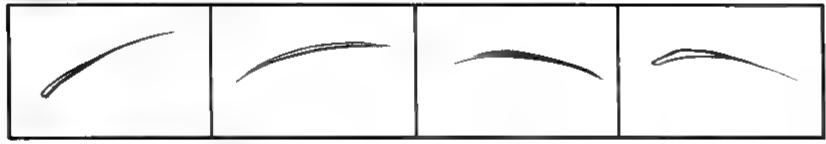


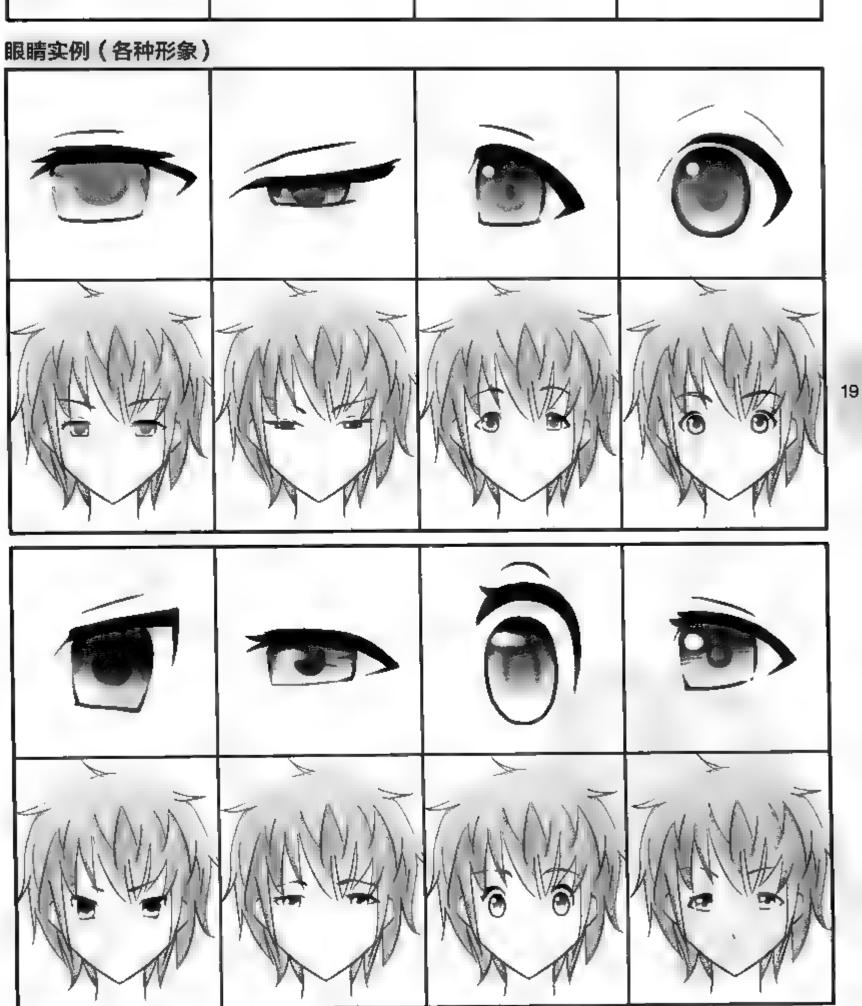
倾斜程度也较小。 L型人物的眼睛较细,眉毛的



眉毛实例

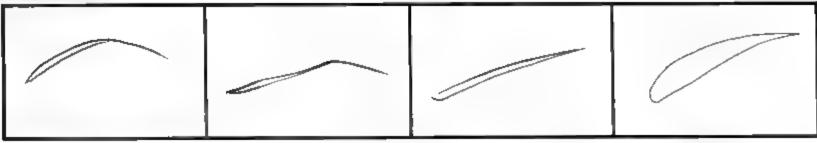


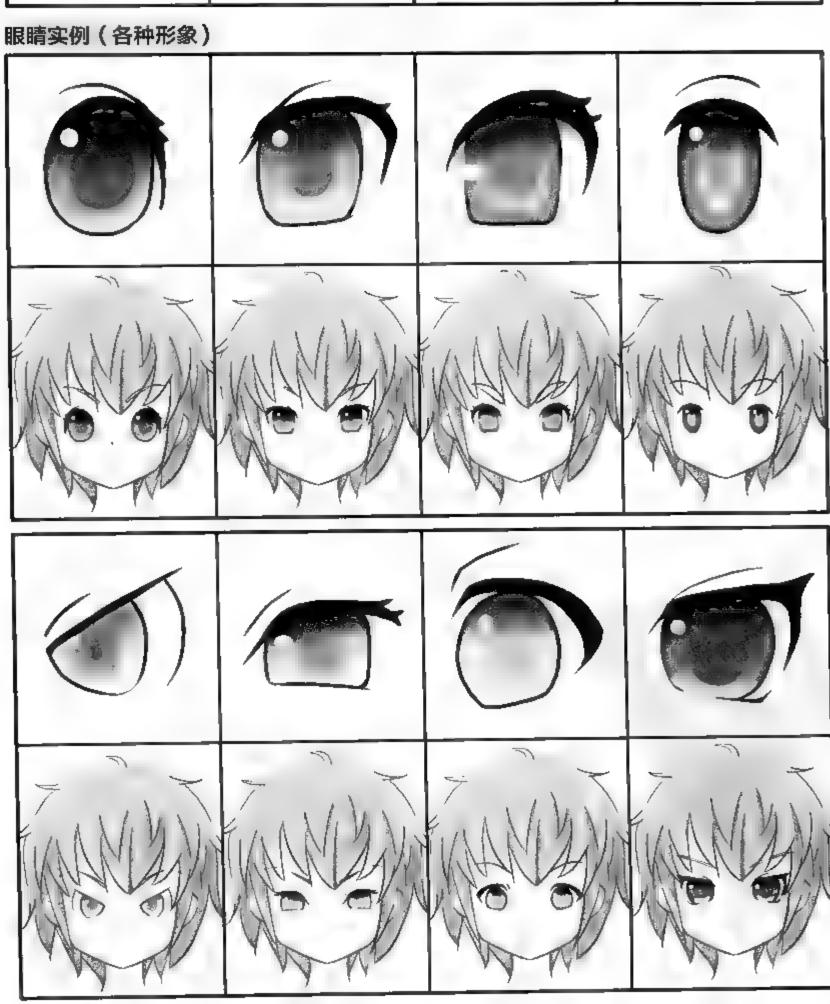






眉毛实例

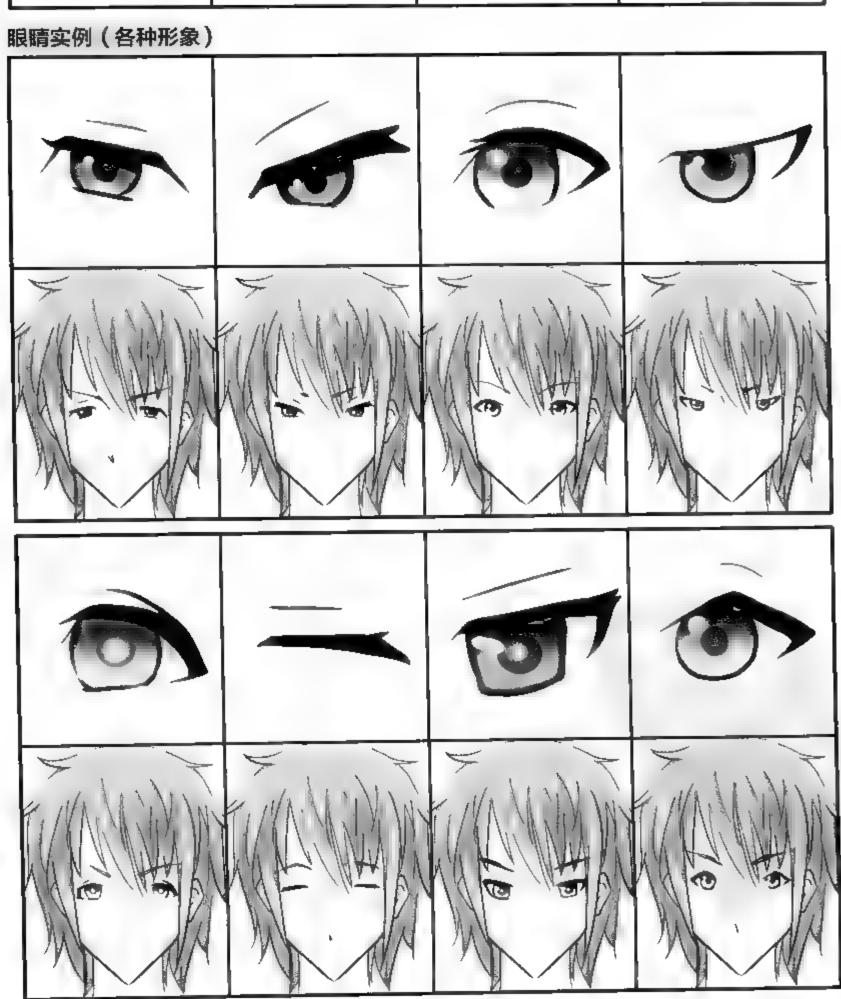


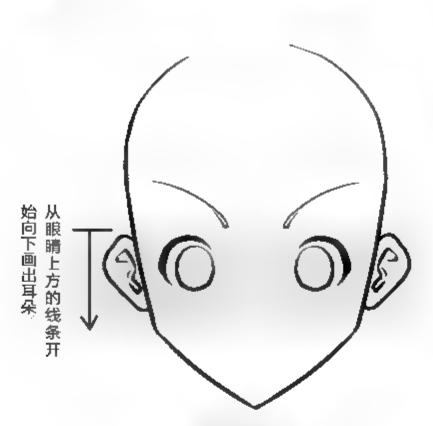


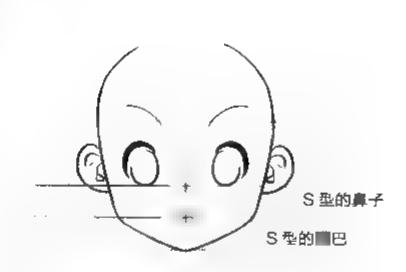


眉毛实例

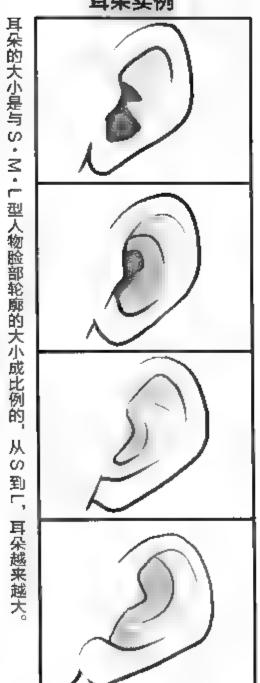






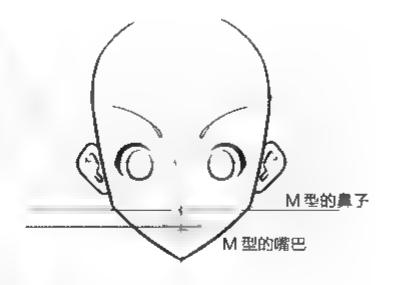




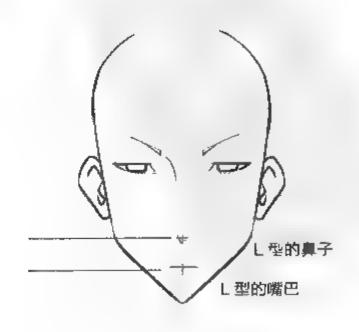




间稍微偏下一些的位置。 M型人物的鼻子要画在1与2两线中

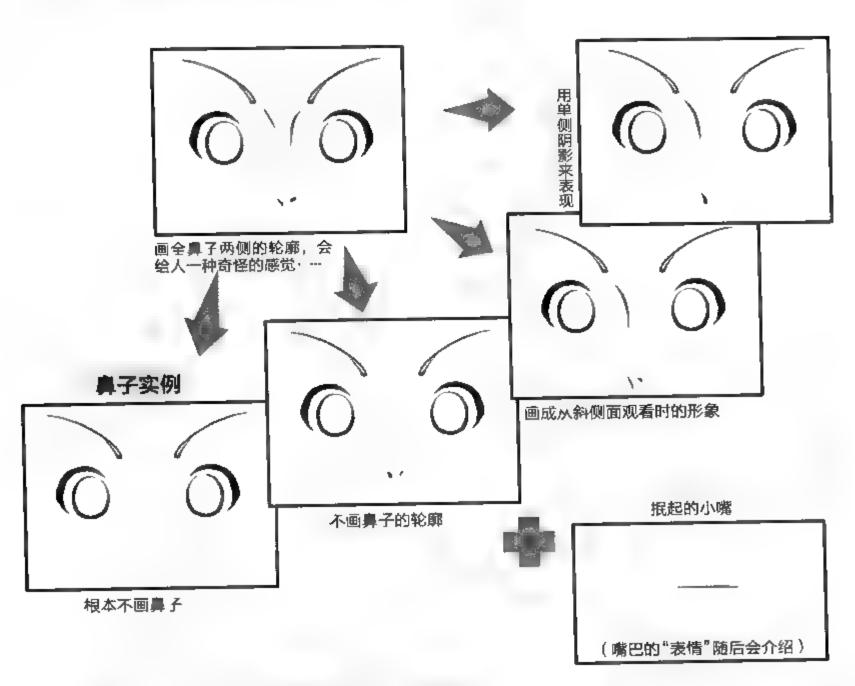




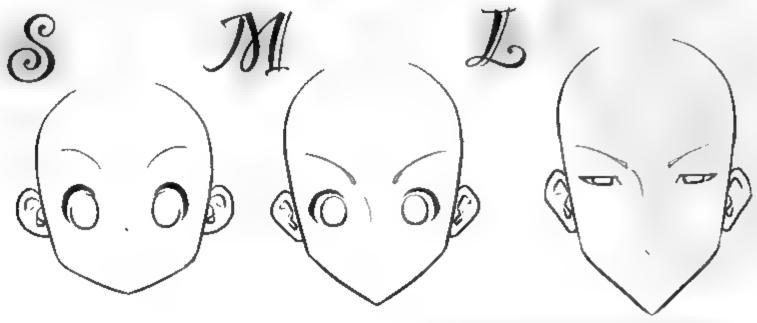


《从正面看到的鼻子》

从正面来描绘人物其实是最难的。如果非要从正面来描绘人物,那么只画·边的鼻子轮廓显得较为自然。在很多情况下,鼻子都是通过斜侧面的形态或阴影来表现的。



在此练习一下用"单侧阴影表现法"来画鼻子。



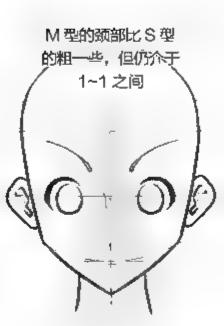
S型人物不画鼻梁。

M型和L型人物的鼻梁需沿着要添加阴影的那一侧眉毛画出。





颈部的下端较粗



颈部的下端较粗





L 型人物的颈部还可以更粗一些。 *取决于头发的浓密程度





S型人物的颈部较细。



M型人物的颈部可与S型人物颈部一样粗 细或再稍粗一些。



L型人物的颈部较粗(画出表示颈部的线条)。

通用——



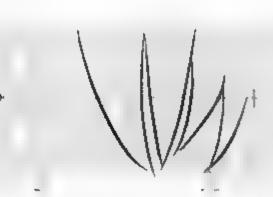
头发的位置正好处在 "男性脸部辅助线"上。

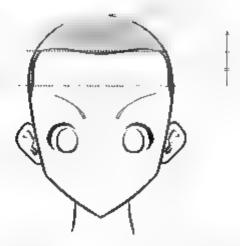
描绘头发浓密的人物时, 头发要从圆圈的外侧开 始画起。

描绘头发浓密程度中等 的人物(下面将要加以 描绘廣灣目秀的人物时, 练习的),可以沿着圆 头发要从圆圈的内侧开 腦描绘头发并使头发朝 始描绘。 外侧翘起。

实縣练习一下 S·M·L 各种类型人物







额头较宽时,头发大约在"男性脸部辅助线"中心线与头顶之间。

2 描绘鬓角



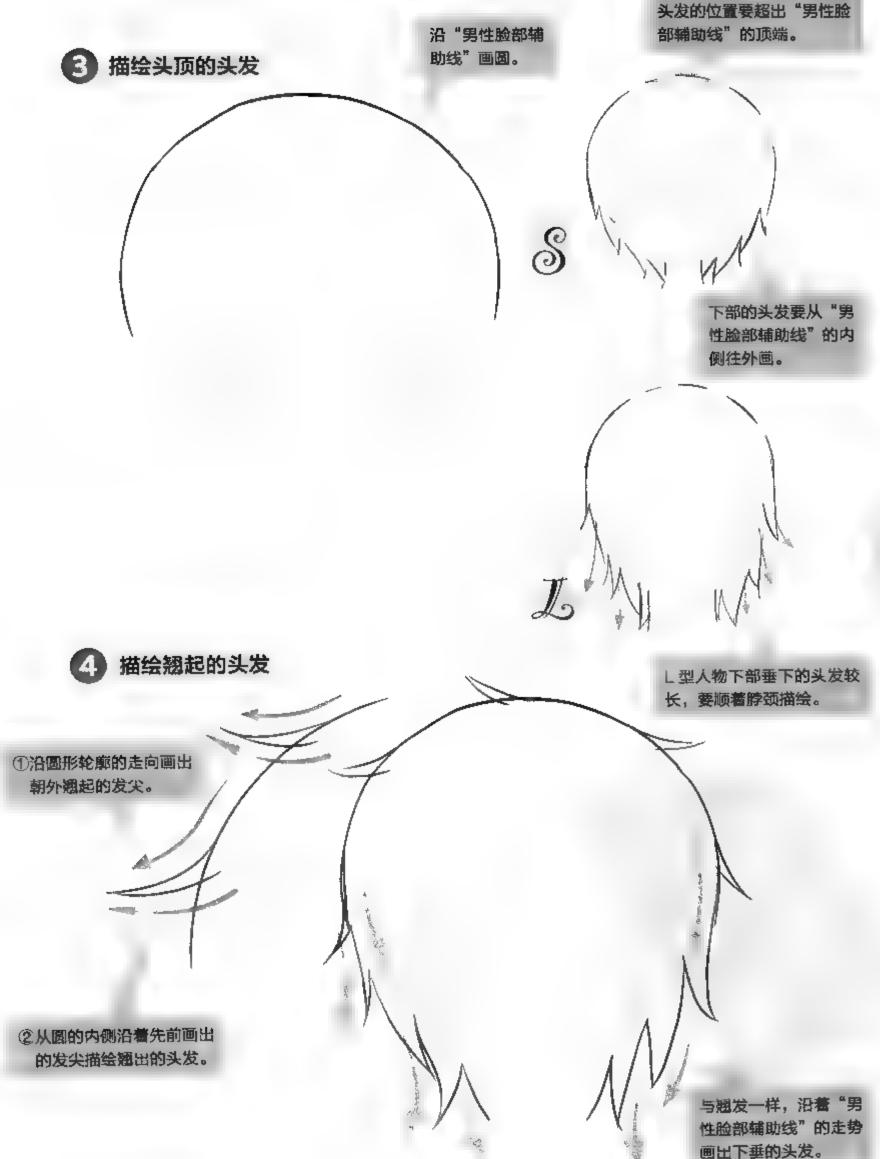
髮角要稍稍遮住一点脸部轮廓和耳朵。

头发向中间收拢。 *发际不齐,无规则。



头发沿着脸部轮廓下 垂的感觉。

S型人物的头部较大,因此



完成头发的描绘 🖺

擦去不需要的线条,涂上颜色,便完成了对头发的绘制



S型人物的头发又粗又密。

L 型人物的头发较为纤细。











描绘脸部轮廓為

描绘斜侧面脸部时, 也可以运用 15 页建

立的"男性脸部辅助线"





在"男性脸部辅助线"的中心线上标 出下巴、腮部和轮廓起始点的位置。



下巴的轮廓线要指向脸部轮廓线 的圆弧。





L型人物的下巴轮廓 线弯曲为两段。



S型人物的下巴轮廓线要沿 着脸部轮廓线的圆来画。



描绘头部



在"男性脸部辅助线" 的内侧画圆弧,从额头 开始画起与辅助线保持 固定距离, 最后指向下 巴的线条。



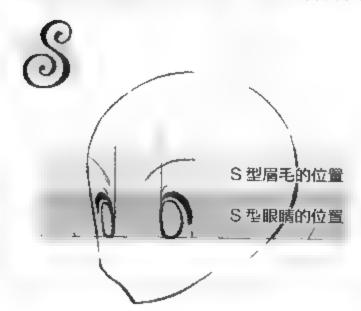


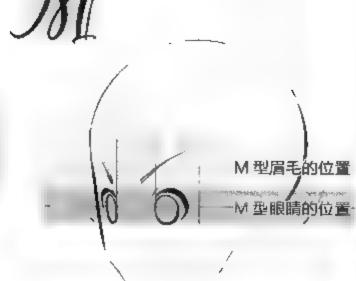
头部的形状越圆越接 近于小孩子的形象。



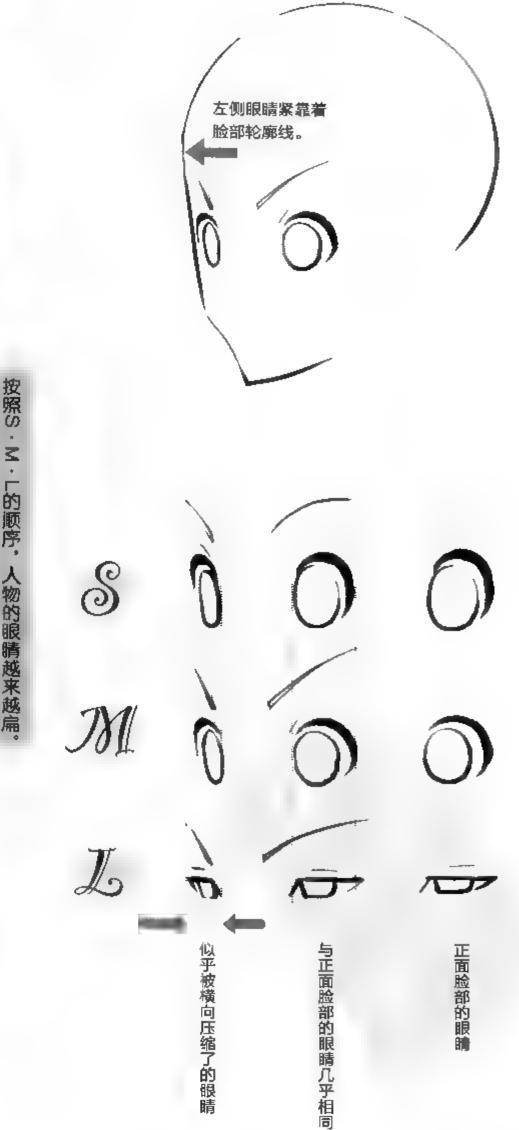


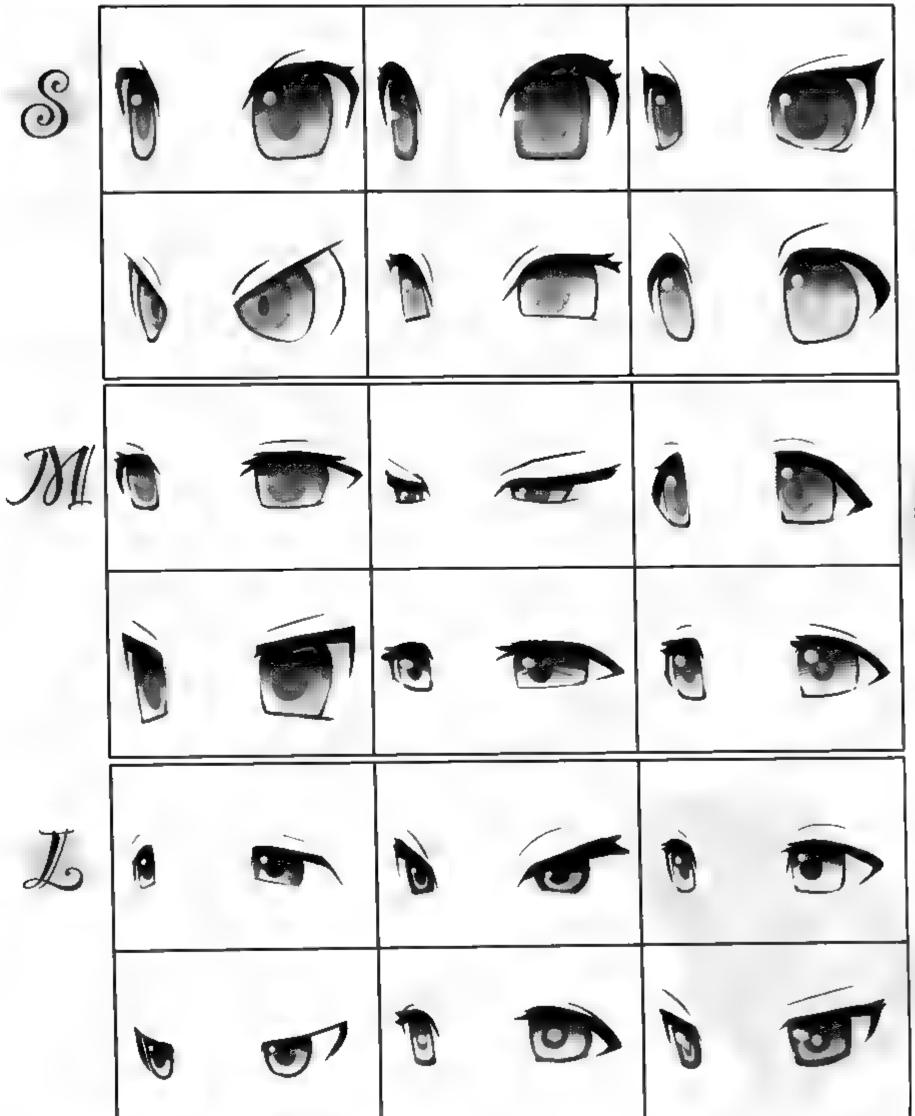
在脸部轮廓中画上眼睛和眉毛并保持平衡。







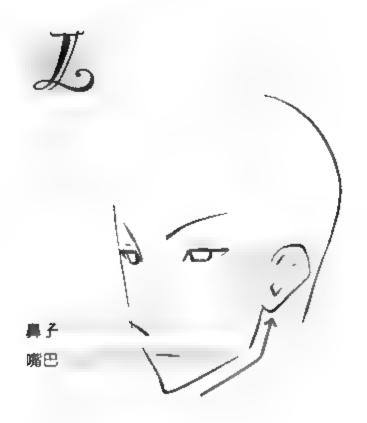




在斜侧脸中画上鼻子、嘴巴和耳朵







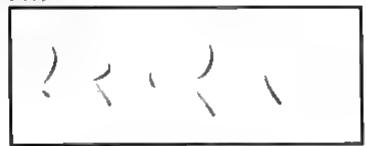
鼻子的实例

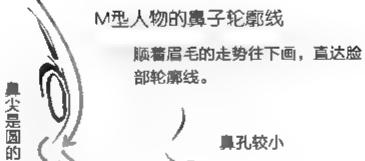


S型人物的鼻子轮廓线

鼻子画在眉毛的延长线上。 形状与正面脸部时相同。

实例





鼻孔较小



L型人物的鼻子轮廓线

顺着眉毛的走势往下画,画成一 个超出脸部轮廓线的大鼻子。

鼻孔较小

实例

脸部轮廓线之外。 鼻尖是圆的,凸在



从正面看,颈部位于头 部的正下方。

> 从正侧面来看, 颈部并 不在头部的正下方, 而 是向斜右方倾斜的。

颈部是从头部的正中间 开始向下延伸的。 处于两者之间的斜侧面, 颈部稍稍向头部斜下方 延伸。

00

正下方延伸。 頭部向

科側面颈部的角度・



S、L 型人物的颈部都 是从整个头部的中心向 斜下方延伸的。





描绘出向中央聚拢的不 规则头发。

头顶

发际、光头的轮廓线

描绘刘海

中心线

描绘发型的上部分叉时不必 以发际线为限。



耳朵。

沿"男性脸部辅助线"画圆。

翘发和后面的头发的画法与 芷脸时相同。

於鄭和 郭看起 1了。

Point

画出头发的轮廓和 翘发后,头部看起 来就比较生动了。







正侧面脸部的画法

描绘脸部轮廓



鼻轮下尖摩巴

鼻尖。

下巴。

描绘头部和颈部

侧,靠近眼睛。脸部辅助线一的内脸部辅助线一的内

鼻子

上嘴唇 下嘴唇

加上下巴呈四个凸起。

相下巴连接线。

把鼻尖和下 巴连接起来。

与正面脸部和斜侧面脸部的画法一样,要顺着"男性脸部辅助线"画出头部的形状。

从头部(包含鼻尖在内) 的正中央向斜下方画出 颈部。



鼻轮下 尖廓巴

鼻尖

下巴



,轮]

鼻尖

下巴

L型的头部按照斜侧面脸部的要领来画。 后脑勺较大。

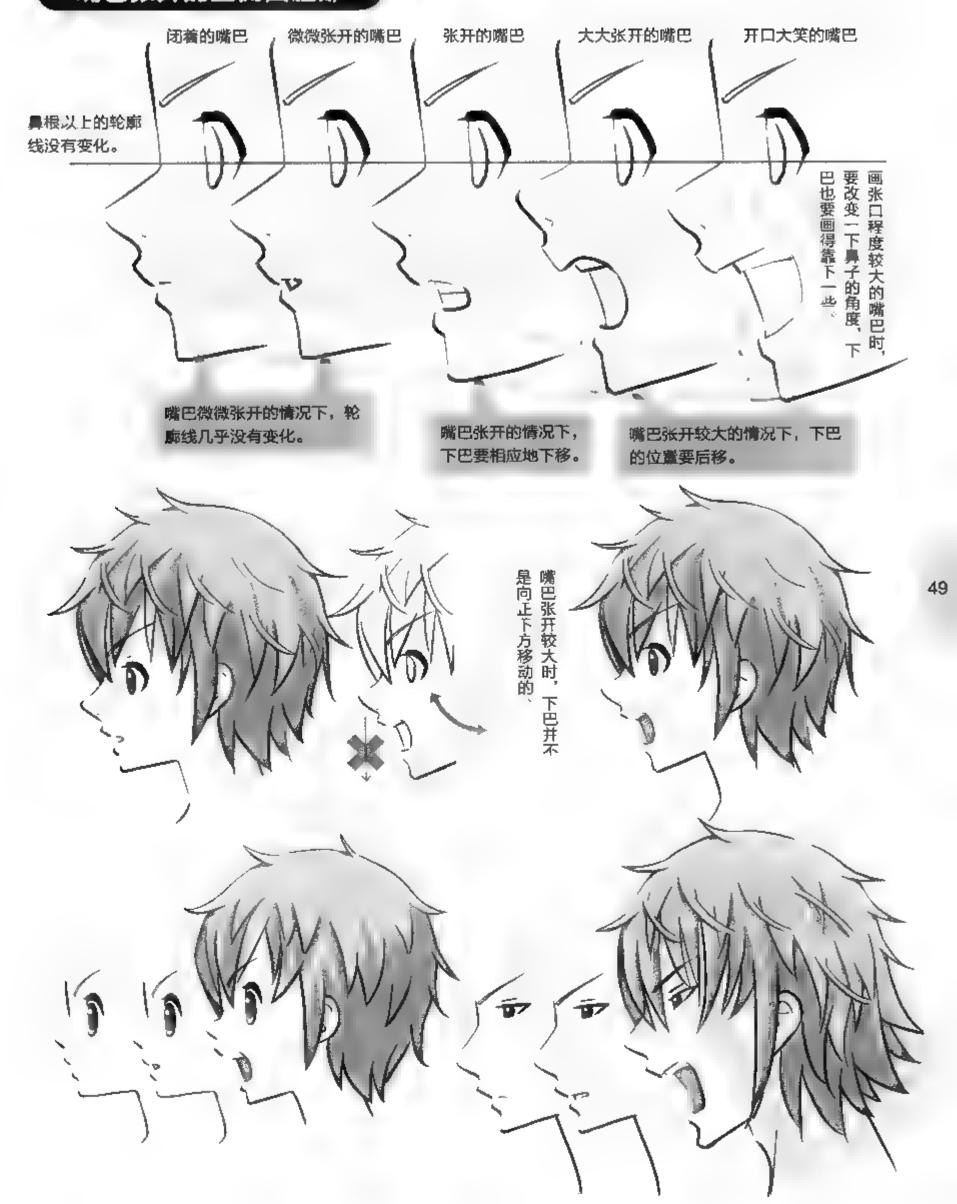
下巴轮廓线朝向 中心后侧倾斜。

| 在正侧脸中画上眼睛&耳朵和眉毛

M 型人物的眼睛、耳朵和眉毛的位置(高度)与 此前所画的一样、也要兼顾到各部分位置的平衡。 耳朵 眼睛 眉毛 耳朵 Sec. 16

M L

嘴巴张开的正侧面脸部

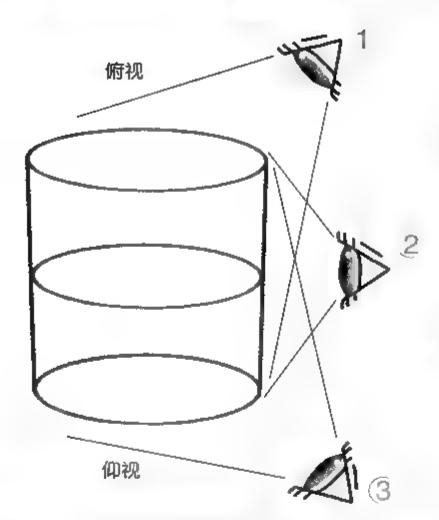






前视、情感表现

脸部的仰视和俯视



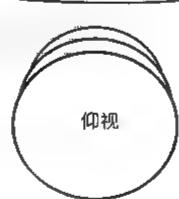
圆与圆的间隔 变窄。

2 圆与圆的间隔 变宽。

3 圆与圆的间隔 变窄。

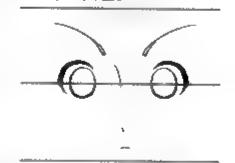






顺着仰视和俯视的弧度将脸部的五官安排在一个平面上。







*不严格地顺着弧度安排也没关系,只需上下压缩,在二维平面上就已经显得像是这么回事了。



增大头发所占面积,纵向 压缩脸部组成部分。





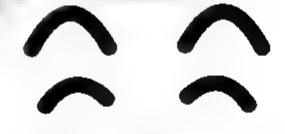
这是个不常描绘的仰视视 角。纵向压缩除鼻子外的 脸部组成部分。



下巴位于轮廓的一角, 其下 端要凸出于椭圆之外。

沿着弧线安排脸部组成部分。

画出头发,盖住椭圆。

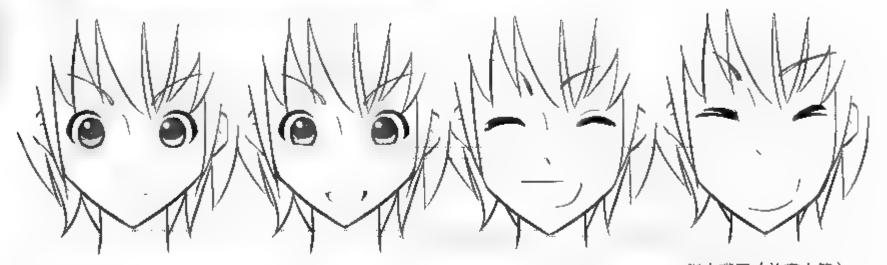




眉毛较为粗大,且呈圆弧状。眼睛闭上时是向上弯的弧线;睁开时,下部轮廓也是稍稍向上弯曲的。嘴巴呈半月状,为向上或者向下弯的弧线。



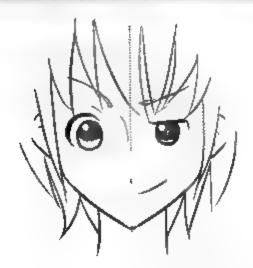
笑(藝)的程度(变化的脸部五官和轮廓)



只有嘴巴动(微笑) *

张大嘴巴(放声大笑) *嘴巴的面积会影响眼睛、 鼻子的位置和轮廓。

左右脸的不同表情(含有各种感受的笑容)



"哼、哼、哼"的嘲笑



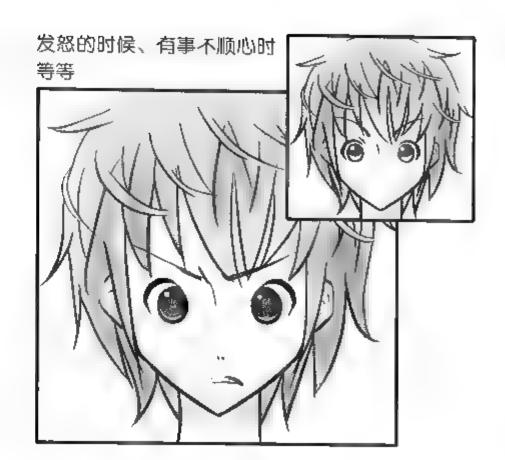
边哭边笑



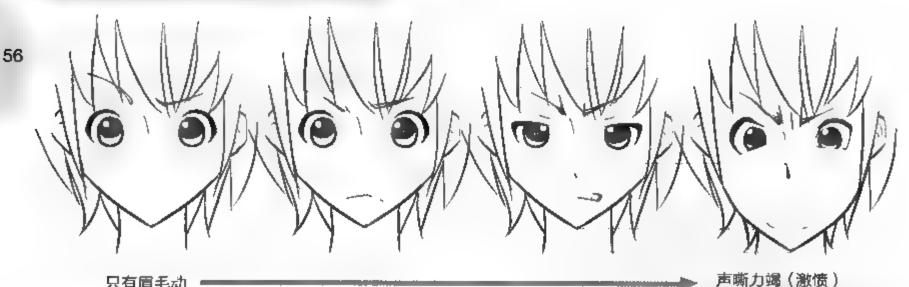
"-----" 等不失体面的笑



铍善眉头,眉毛的两端往上翘。两只眼睛一 只眯着,一只睁开。嘴部的一侧很紧,给人 以紧咬牙关的感觉。



发怒的程度(变化的脸部五官和轮廓)



只有眉毛动

*嘴巴的面积影响到眼睛、 鼻子的位置和轮廓。

左右脸的不同表情(含有各种感受的愤怒)



"……哈、哈、哈"等强作镇静的怒容

怒极而泣

"……!"等盛怒的表情



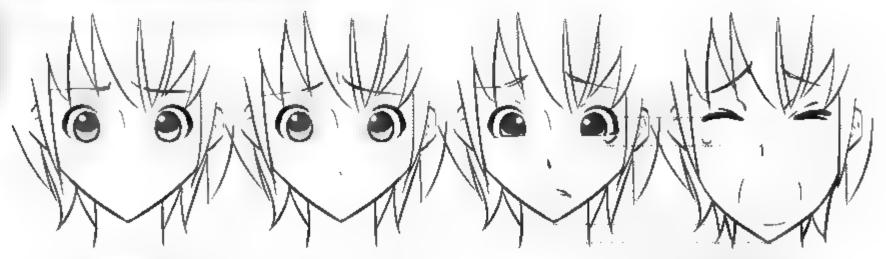




眉毛下垂。 眼中含泪,眼眶湿润。 嘴巴呈反向半月形(与笑时方向正好相反)。



悲哀的程度(变化的脸部五官和轮廓)



只有眉毛动

大声哭泣(嚎啕大哭) *嘴巴的面积会影响到眼睛

和鼻子的位置和轮廓。

脸部上下的不同表情(含有各种感受的悲哀)



边哭边笑(左右脸表情不同)



又泣又怒(左右脸表情不同)



静静地哭

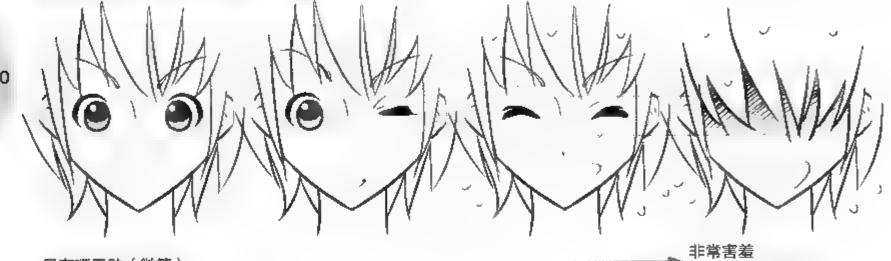


两条眉毛的形状不同(表示不知道该做何表情), 眼睛一睁一闭(理由同上)。嘴巴的形状与喜悦时相同(因为心情还是不错的)。



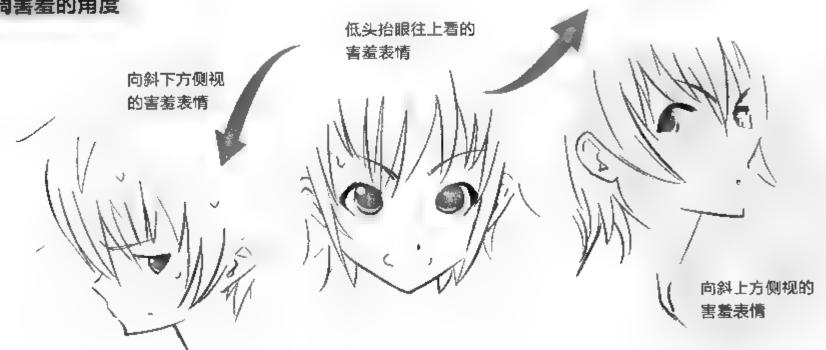
*用头发掩盖表情。

害羞的程度(变化的脸部五官和轮廓)



强调害羞的角度

只有嘴巴动(微笑)。











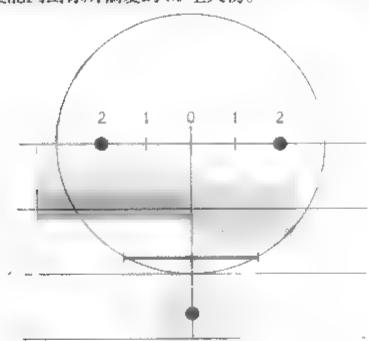


将S·M·L型人物的年龄区分开



781

仅限于M型与L型中间人物的画法。自行设置 脸部的宽度和眼睛、嘴巴、鼻子等五官的位置、 便能画出你所偏爱的 M型人物。







改变下巴的形状



人骨骼结实的感觉。下巴有棱角的话,则给

留有胡须

用指向下巴轮廓线的 连续的三角形来表现 胡须。

画出皱纹

皱纹画得太多的话就成 了老头了,因此只在眼 睛下面和嘴角处稍微画 上一点。



只在一边的嘴角处画皱 纹就可以了。



Q版人物的画法

描绘Q版的男孩形象时,一般都要画得圆润可爱一些。即表现的重点放在"可爱"上,而不是"男人味"上。



所谓变形,就是将人物的某些特征加以 夸大,其他部分则进行简化的一种处理 方法。描绘变形人物(Q版人物)时, 重要的是要在相同的头身比、相同的体 型中找出能体现该人物特征的重点来。



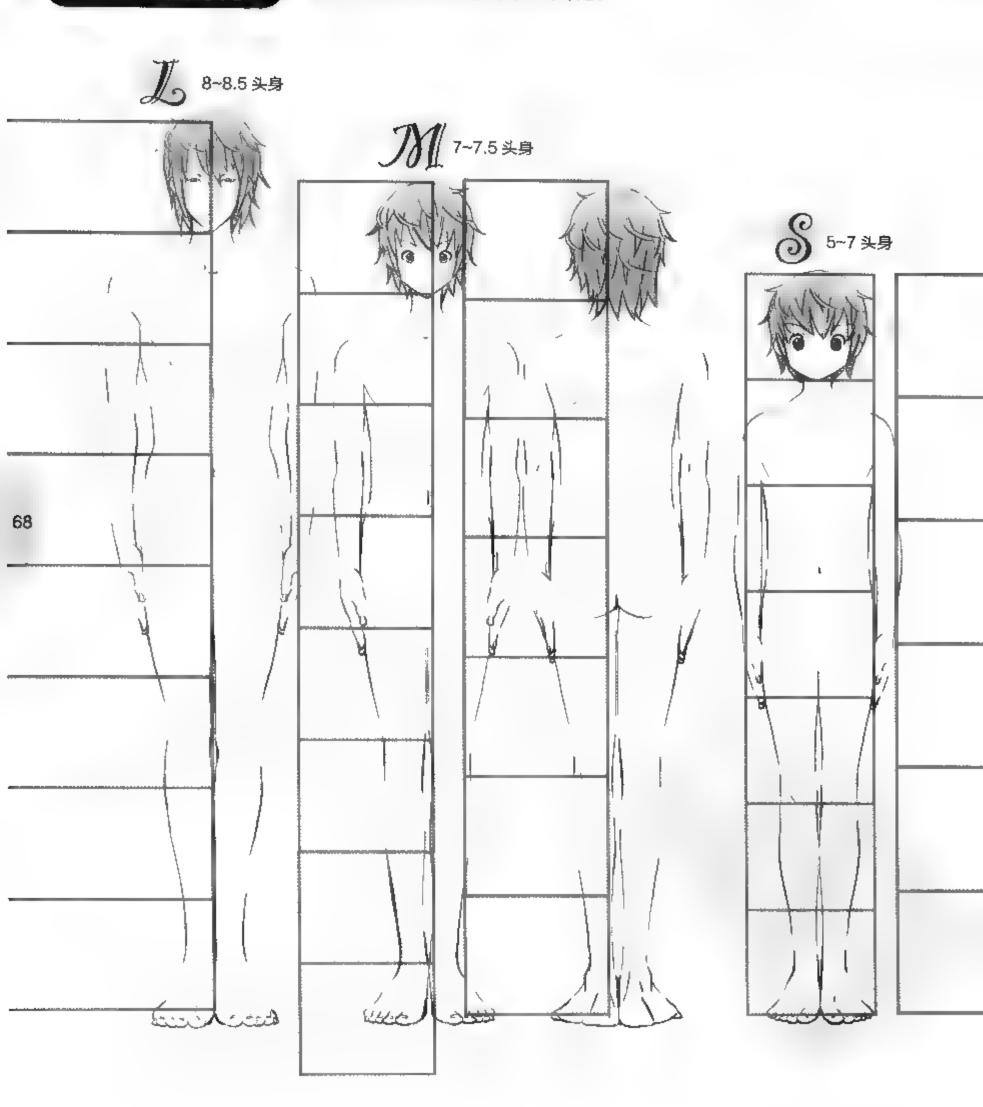
身体的画法



关于头身比

大致的头身比

下图为各类型人物的大致头身比。



69

躯干的画法

正面和正侧面的身体平衡部件

正面

身体平衡部件由"胸部"、"腰部"和 连接这两部分的"腹部"三部分组成

胸部为倒三角形

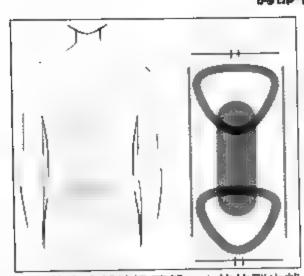
腹部连接胸部和腰部

腰部也是倒三角形

胸部平衡的变化会影响到体型

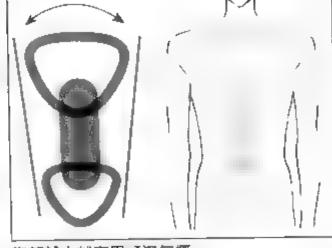
胸部

腰部



胸部的宽度越接近腰部,人的体型也就越接近幼年。





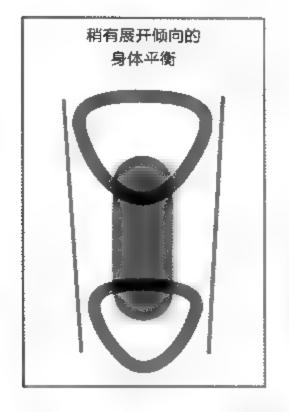
胸部越大越有男子汉气概。

正侧面





身体平衡部件都相同。 S·M·L型人物的正侧面

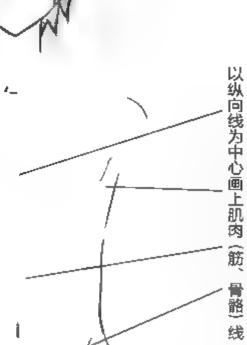


背面

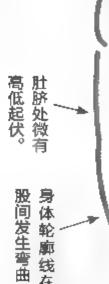


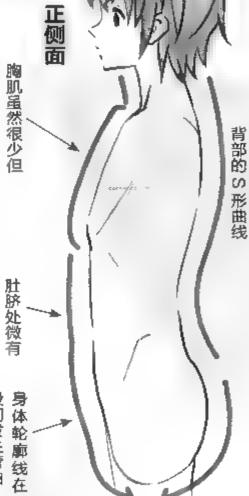
正面

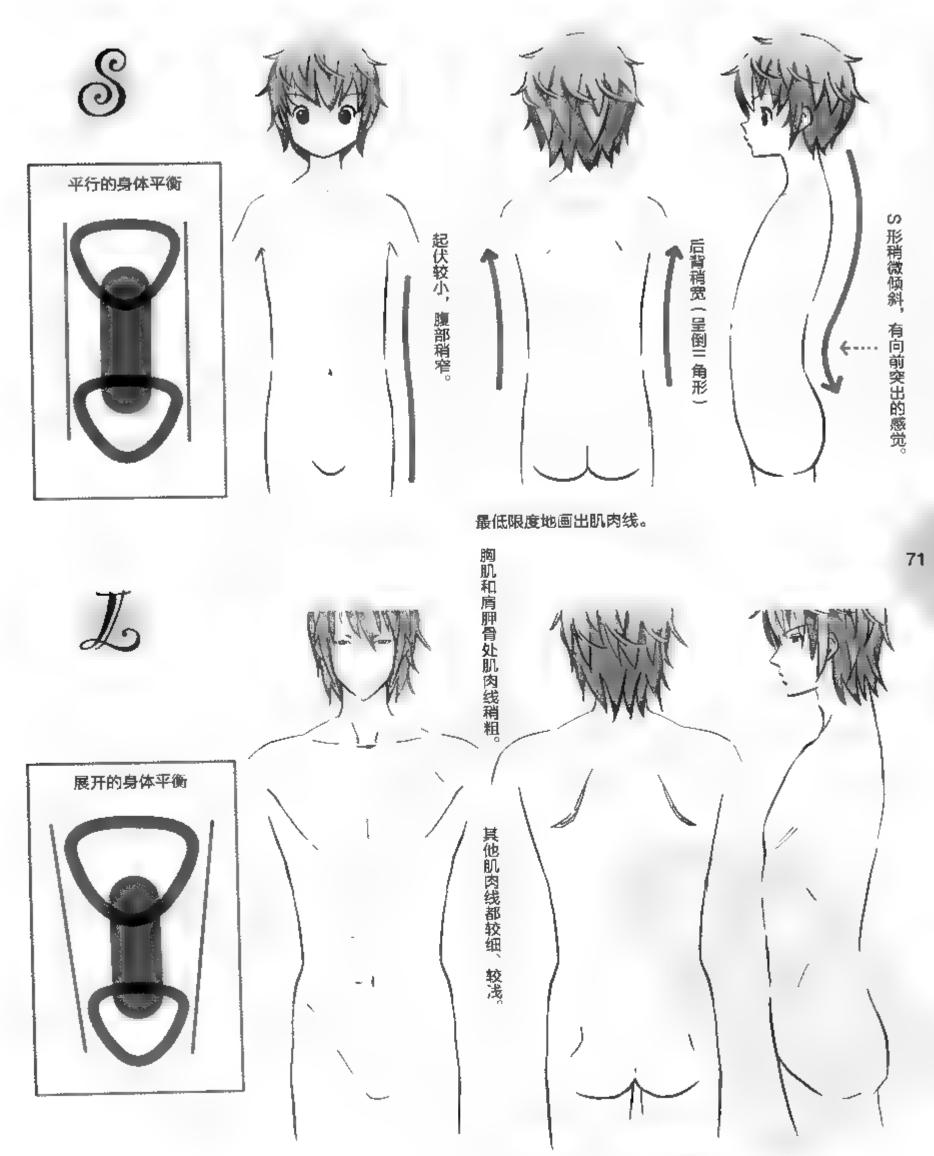




也是存在的。胸肌虽然很少但







肌肉线除了有纵向的之外,还有横向的。







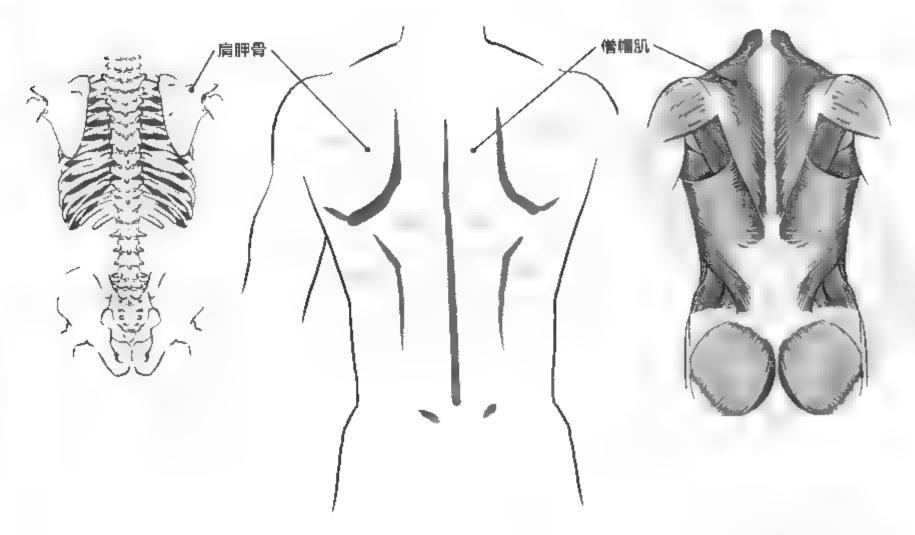
瘦弱人物的侧腹处是肋骨。

74

據肌位于肚脐上下,总共六块。 * 深色线表示基本肌肉(筋、骨骼)线, 浅色线表示进一步锻炼后所呈现的 肌肉线。

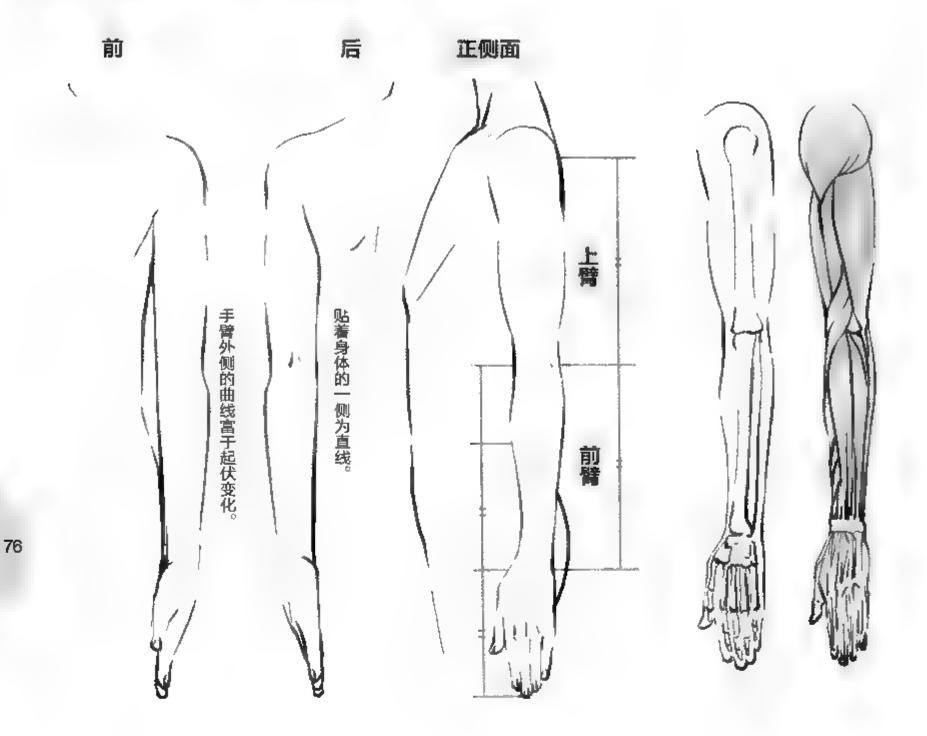
经过锻炼后,

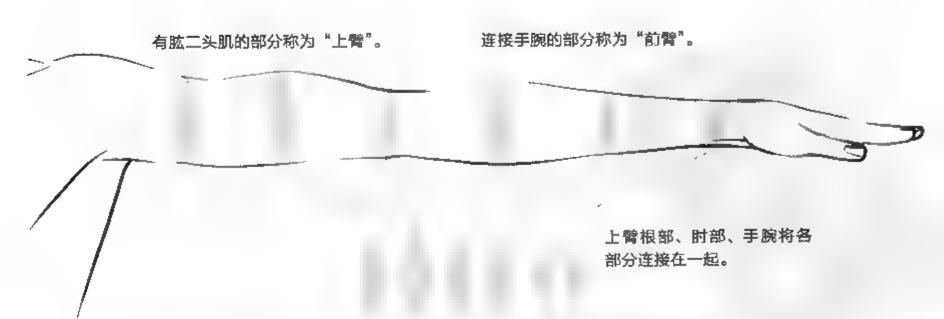
侧腹处是前锯肌





手臂的基本画法, S·M·L型人物是通用的。



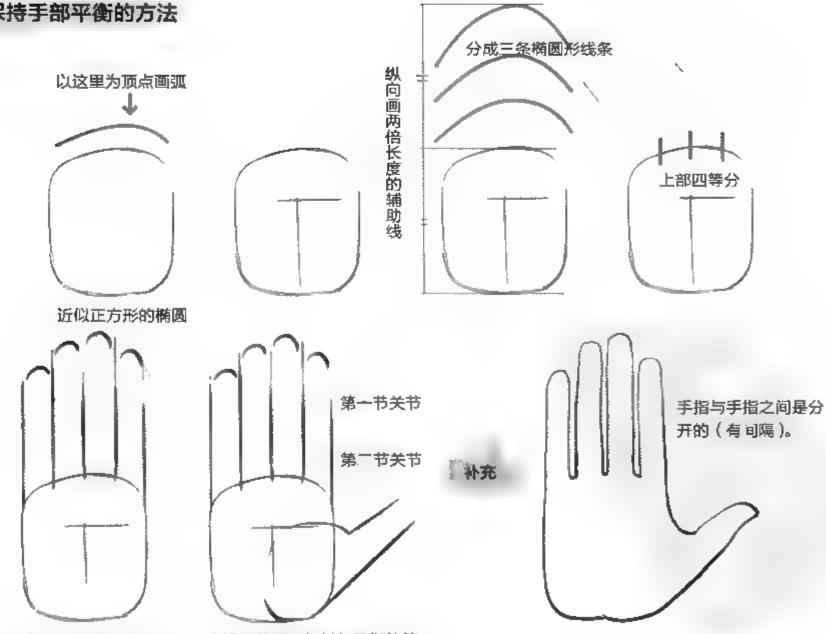


即便手臂较细,上臂根部、肱二头肌、肘部、前臂和手腕的粗细也是不相同的。





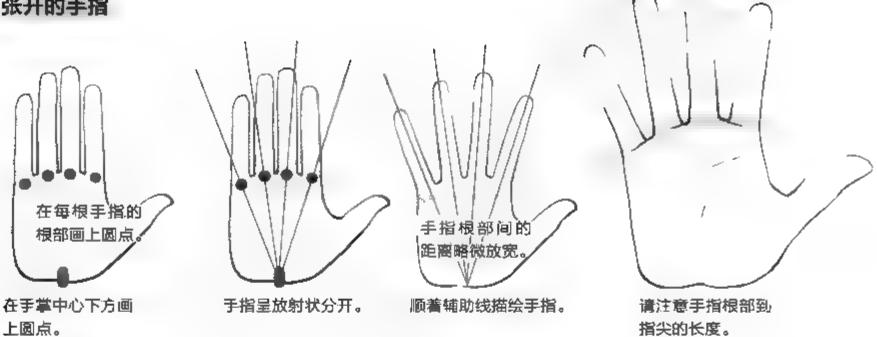
保持手部平衡的方法

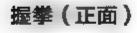


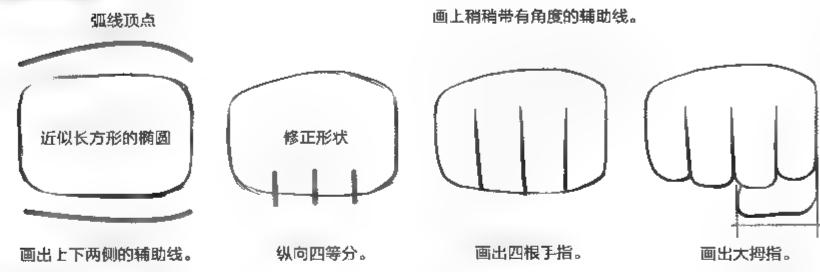
画出中指的指尖最高,而 小指的指尖最低。

大拇指的指尖与其他手指的第 一关节处于同一条椭圆线上。

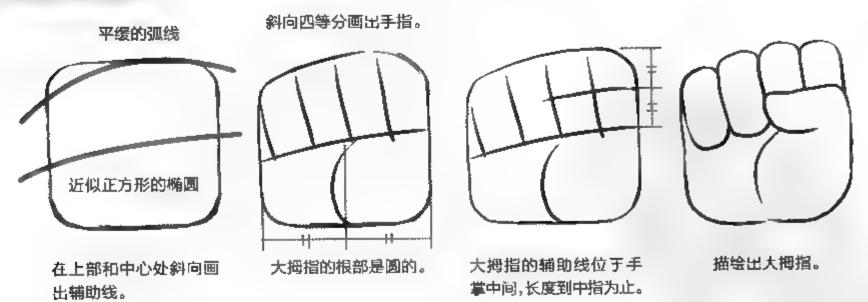
张开的手指







握拳(手掌一侧)







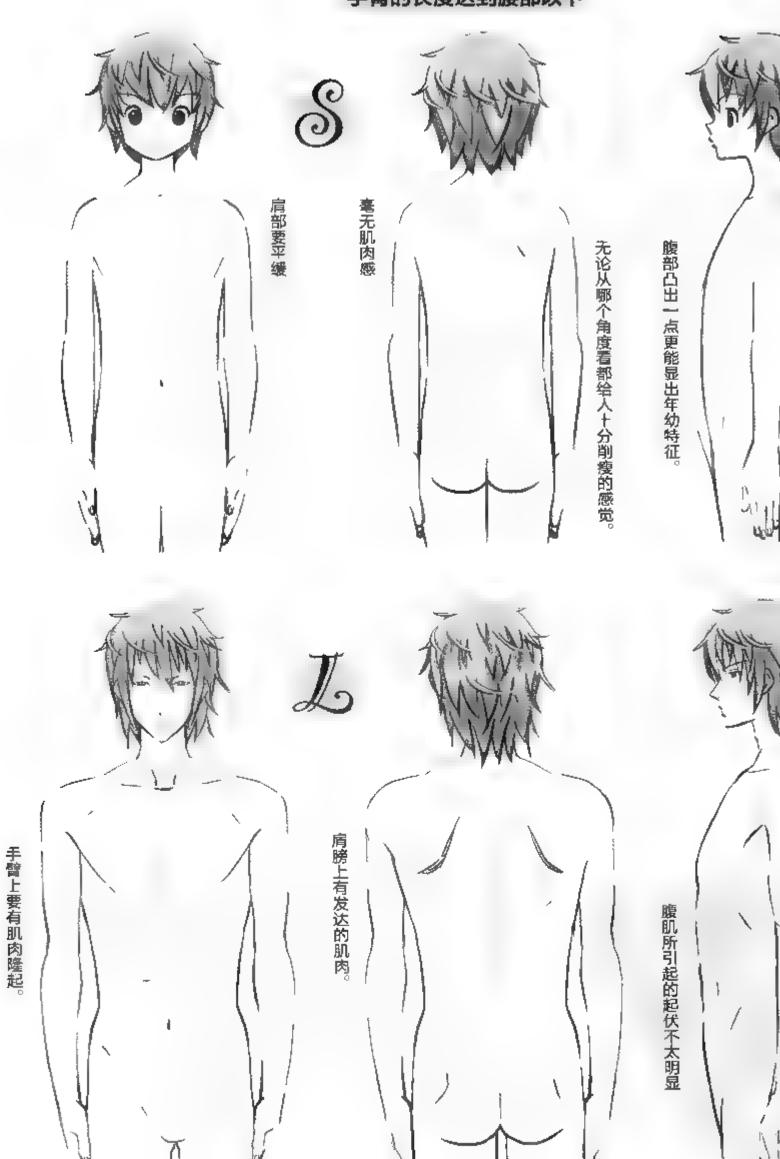
82

侧面所见的接合部分 从手臂的延长线向下。 手臂与手的接合 部分靠近手背处。

手臂的连接处

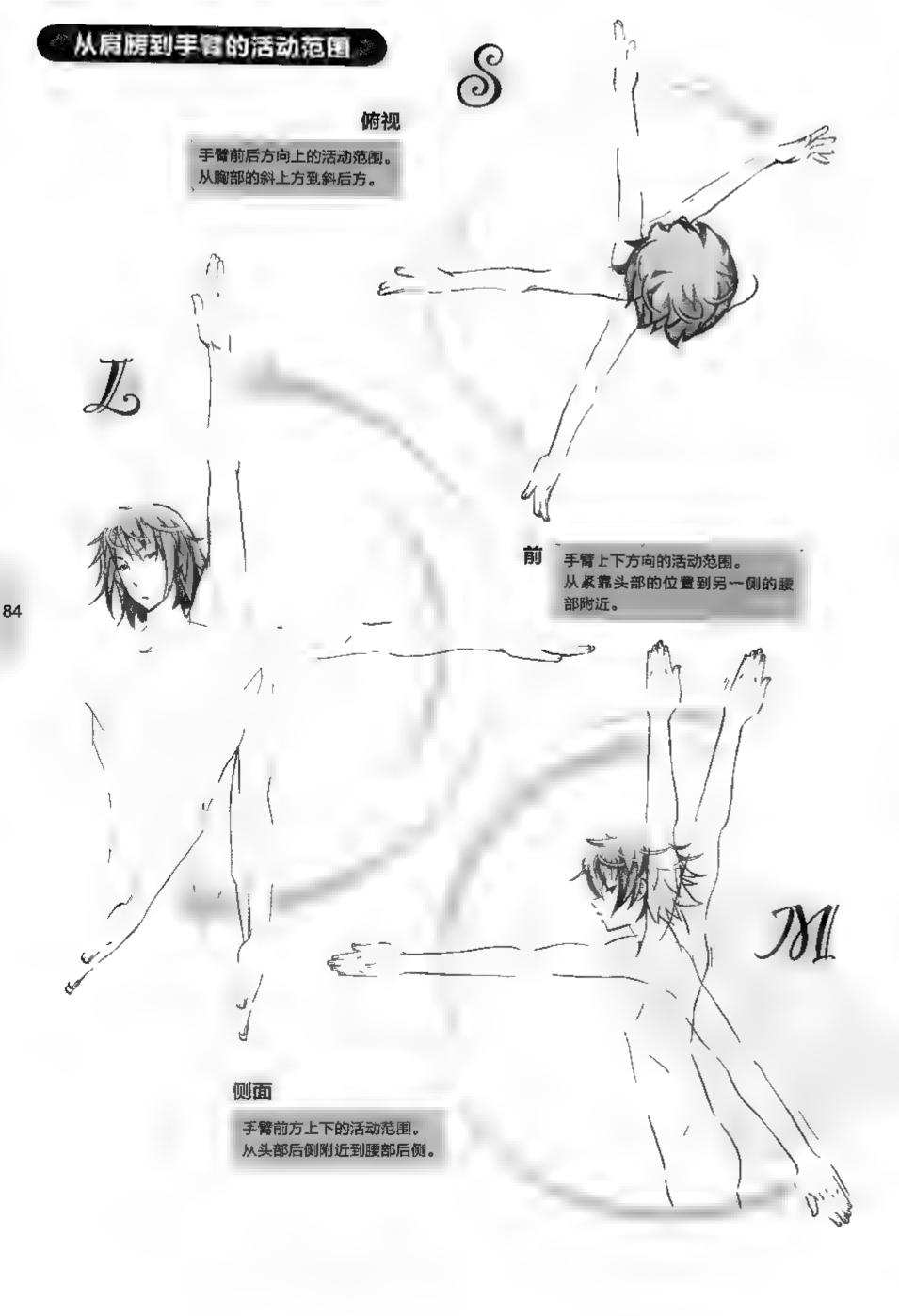


手臂的长度达到腰部以下



83

上臂的肱二头肌可通过斜侧面或正侧面的角度来加以突出。





肘部的活动范围

弯曲成>形就到极限了。

伸展开的手臂几乎是呈直线的。

若是女性人物,还能 再反翘一点。



直到前臂都固定不动。



85

直到上臂固定不动。



自由活动

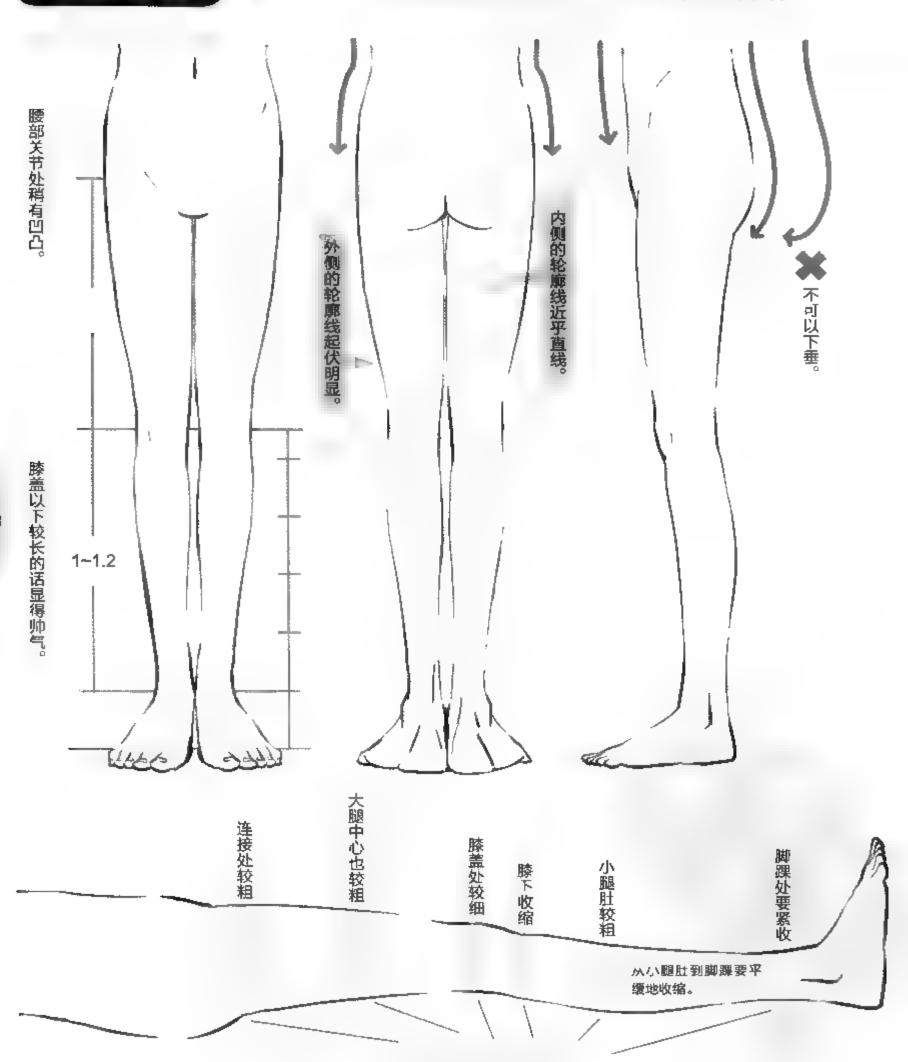


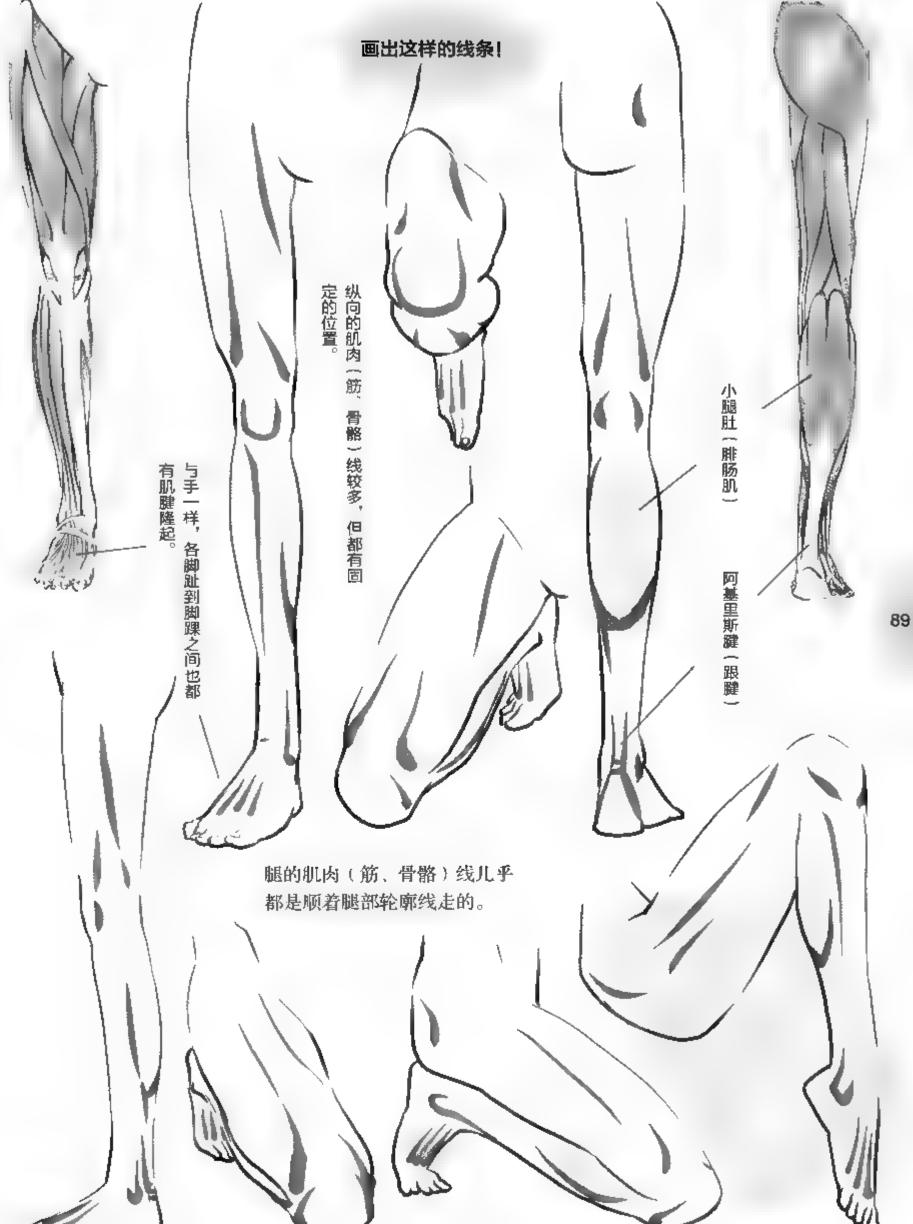


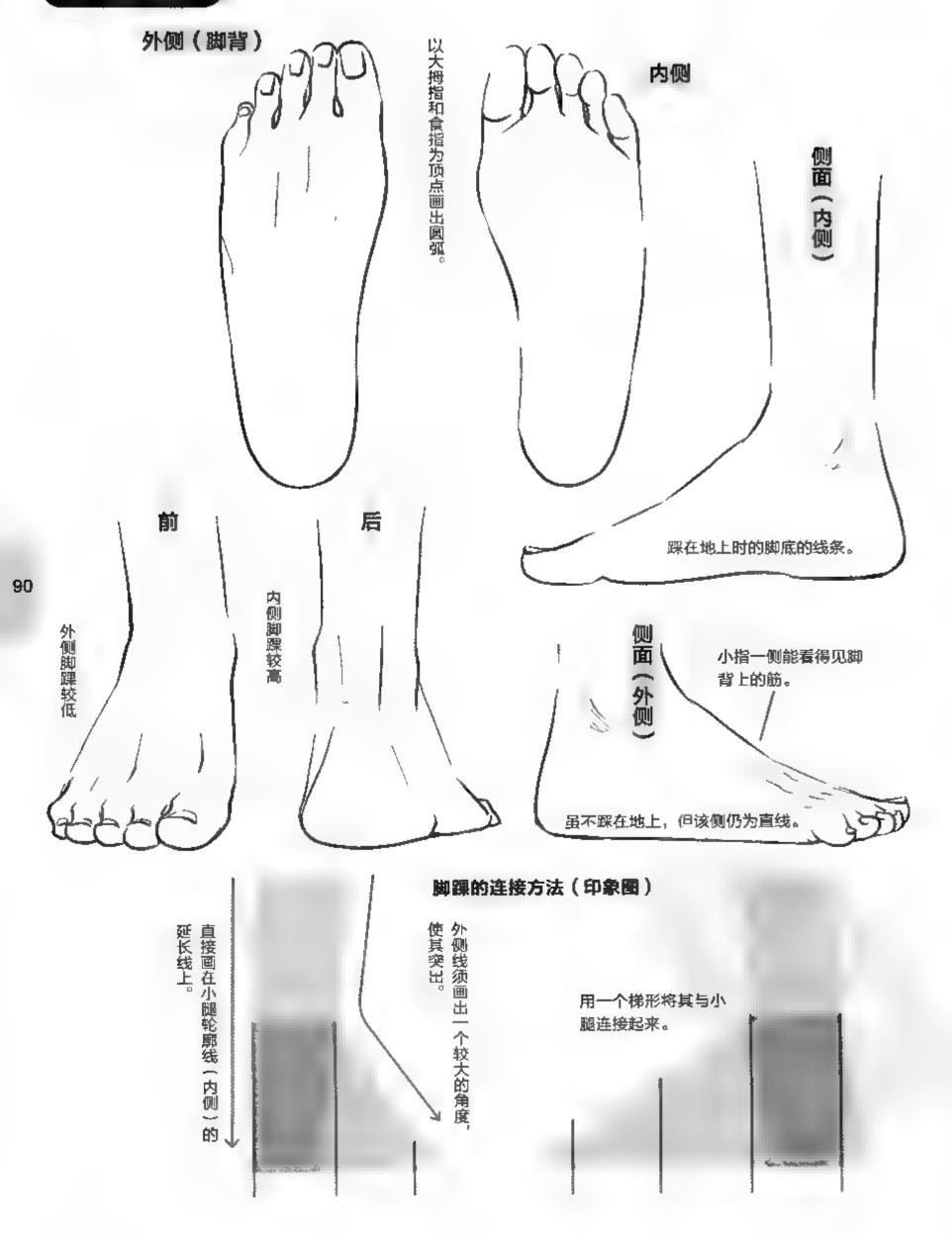
下半身的画法

描绘腰和腿

对于 S、M、L E种类型的人物来说,下半身的画法是通用的。







描绘脚的基本形态 ▶

脚的基本画法对于S·M·L三种类型的人物来说是通用的。





身的画法

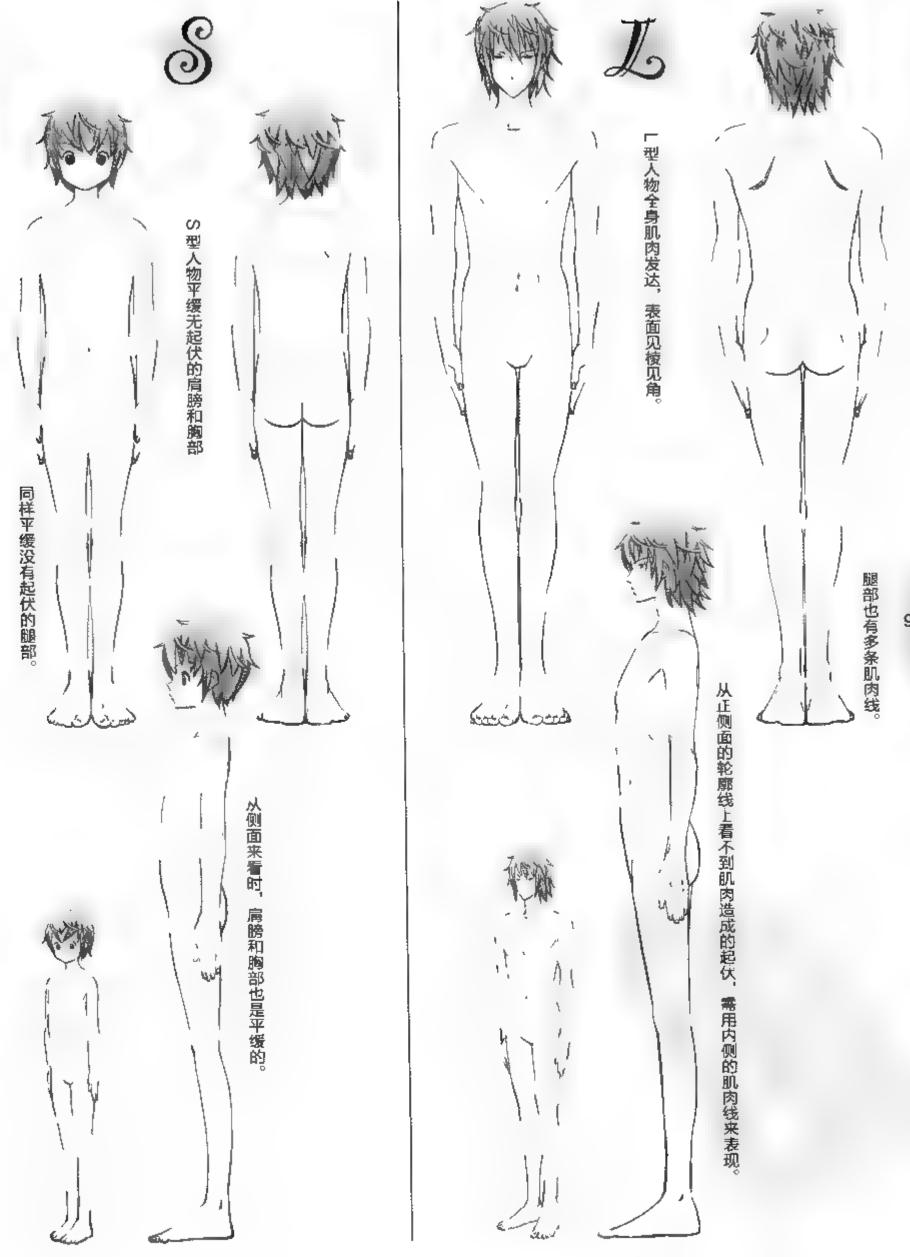


上半身前方的线条看上去几乎是笔直的。



半身与下半身(腿部)的重心平衡。 画身体前倾的形象时,必须保持上





96

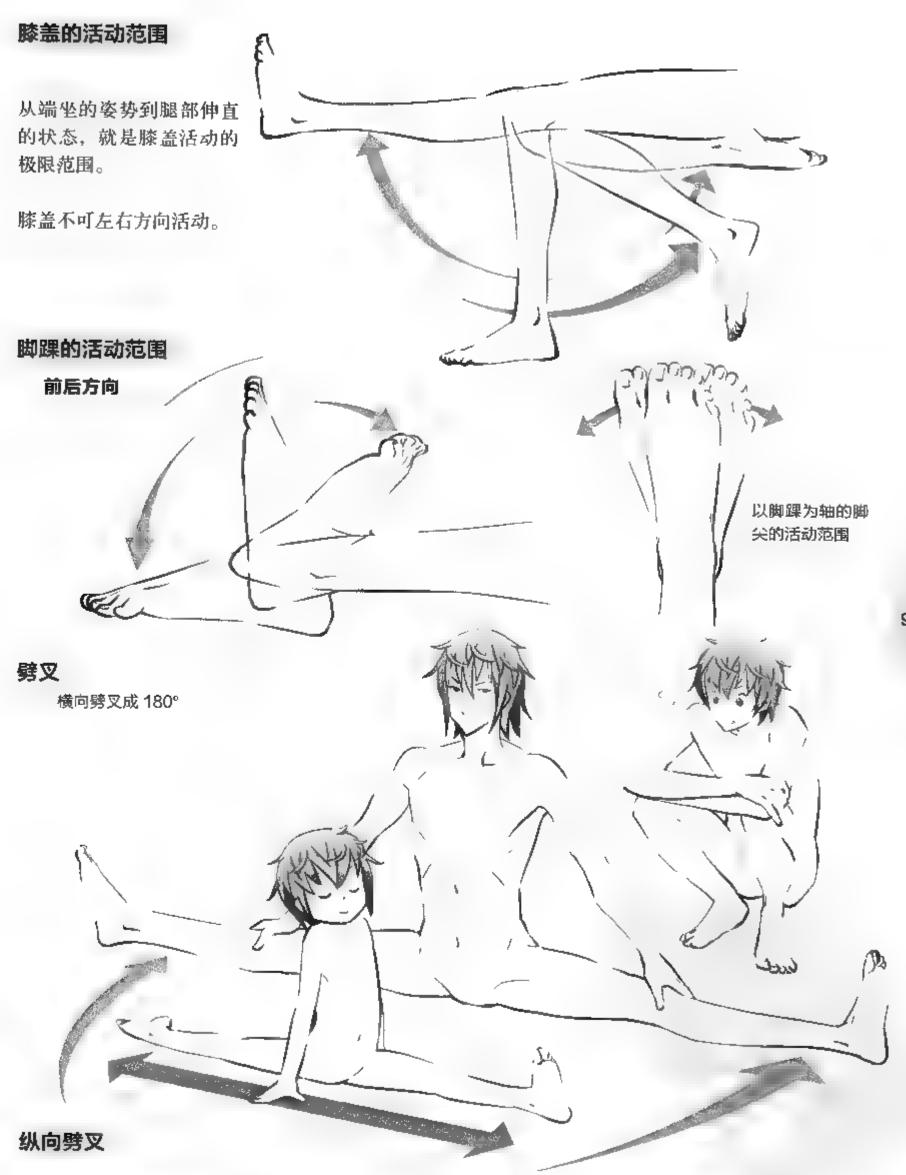
腿部侧向的活动范围。

腿部朝外侧活动时,摆动到与身体垂直即为极限了,如果加上上半身的重心移动, 此限度还可以扩大。而腿部朝内侧摆动时, 摆到与另一条腿交叉即为极限了。

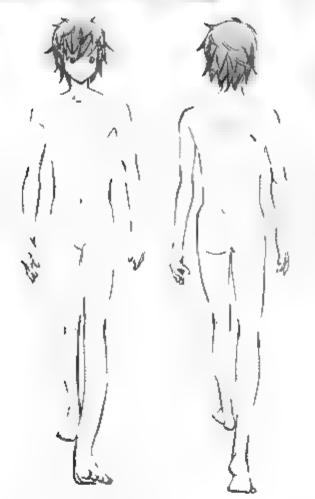
腿部前后方向上的活动范围。

在上半身重心可移动的情况下,腿部的移动范围是相当大的。通过训练,腿部向前可以碰到头部,而朝后成斜角就是极限了。





通过训练可获得更大的活动范围?!



走 走路时,身体需要轻微扭动。



必须保持单脚着地。

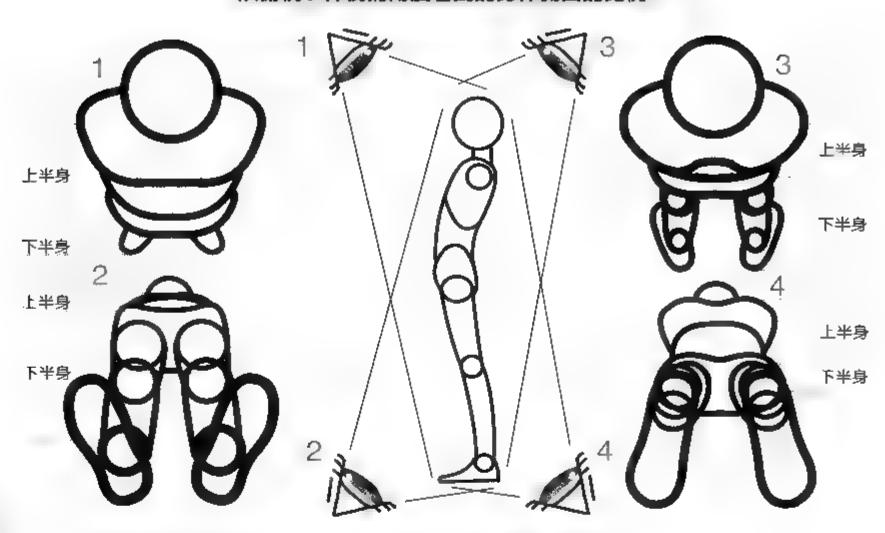






100

从俯视、仰视的角度看到的身体侧面的比例



由于直立时上半身和下半身的角度各不相同,因此俯视、仰视时看到的比例也不一样。

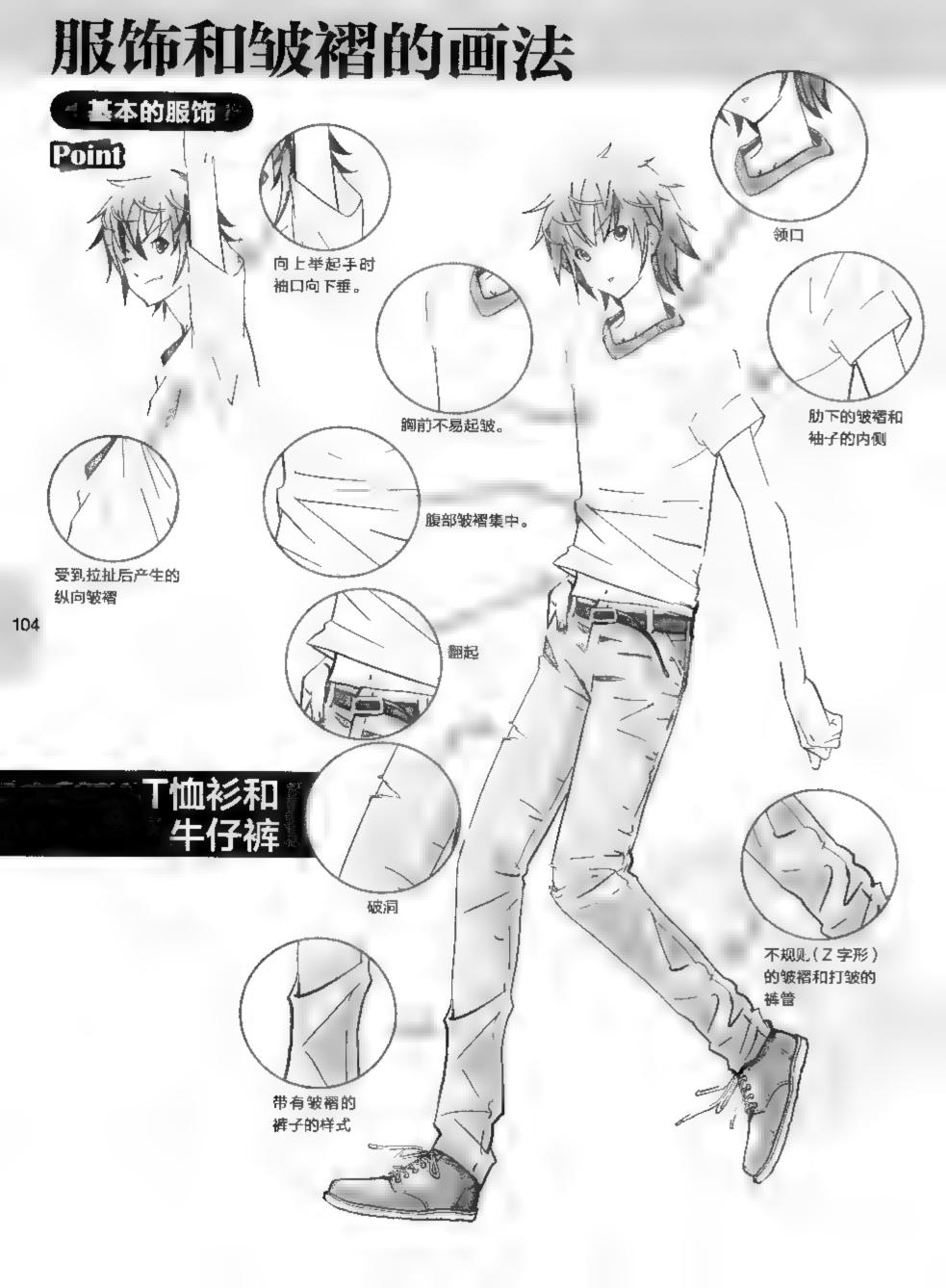
















毛衣和短裤



遮住了颈部更突 出人物的年幼。



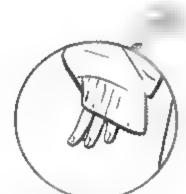
由于尺码较大而下滑的柚子



遮住了身体的线条



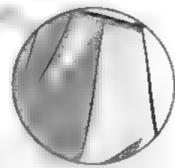
下垂的衣摆



集中于此的皱褶

露出袖口的手指





从腰部向裆部画下 来的皱褶









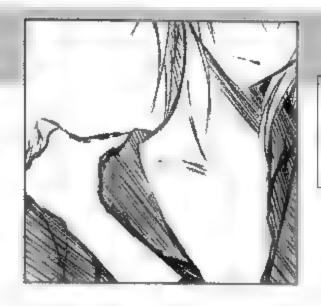




少年萌态的五大要点

这里我们挑选出在描绘萌系美少年插图时最主要的五个"萌态部位"。只要牢牢把握这五大要点、即使人物的脸部呈中性,也能男人味十足。尤其是在身体方面,在描绘时如果有意强调一下与少女在身型上的区别,就更能彰显出男子汉气概了。与萌系美少女相比,萌系美少年的肌肤裸露较少(由于所穿服装等方面的区别),因此,采取微露的手法,效果更佳。



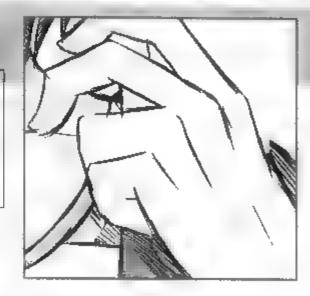


〕锁骨

有棱有角的锁骨能表现出男人味来,即便身体轮廓线被服装遮盖,只要将锁骨暴露出来,读者就可以了解人物的体型。人物的身材越高大,就越是要强调锁骨

2.手

萌系少女的手给人一种柔滑的感觉, 萌系少年的手比较硬朗, 手上的骨骼也要画得有棱有角一些。差别最大的部位在于手背, 描绘时强调一下手背上的骨骼, 这样会给人粗壮有力的感觉。手指要是画得细长而又见棱见角的话, 也会给人以刚劲有力的感觉。



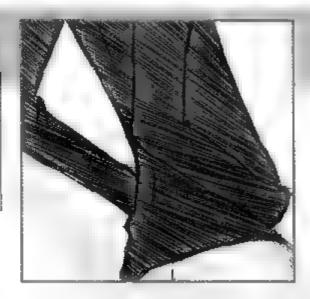


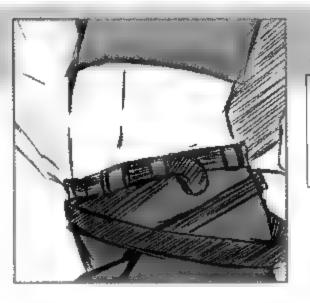
3.肌肉

身材瘦长的少年、稍稍画上一些肌肉,如肱二头肌和腹肌等,就能 凸显其男人味了 平时被服装遮盖,一旦脱下衣服便会露出紧实的 身体——这样的体型应该是较为理想的吧。至于腰部轮廓线,对于 萌系少年的体型来说倒并不是十分重要的。

4.腰

萌系少年的腰部都比较细,这是一条铁律。因此,从后背到腰部的轮廓线是一条平缓的 S 形曲线(曲率不像萌系少女那样大) 如果所穿的衣服较为贴身的话,腰部就要画得更细一些,如果穿的是衬衫,则需在腰部画出皱褶来





5.肚脐

不经意间露出的肚脐会给人一种对人不设防的印象。一般在跳跃、伸懒腰或脱衣服时会露出肚脐来。上半身赤裸时,肚脐往往并不引人注意,而从衣服的空隙中露出的肚脐却有一种不可思议的魅力。





穿和服会露出脖子和前胸。



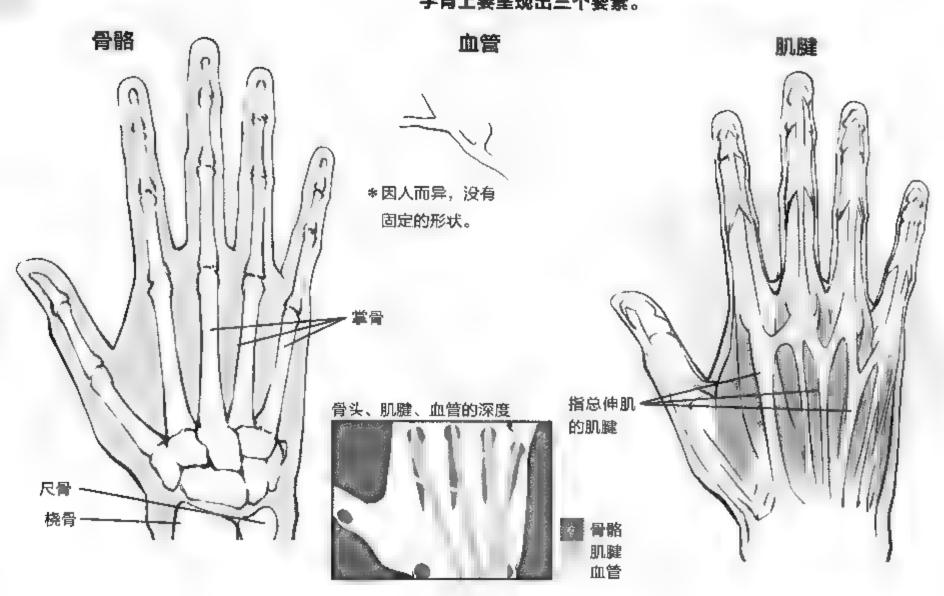
用顶链或其他饰物凸显颈部。



115



手背上要呈现出三个要素。

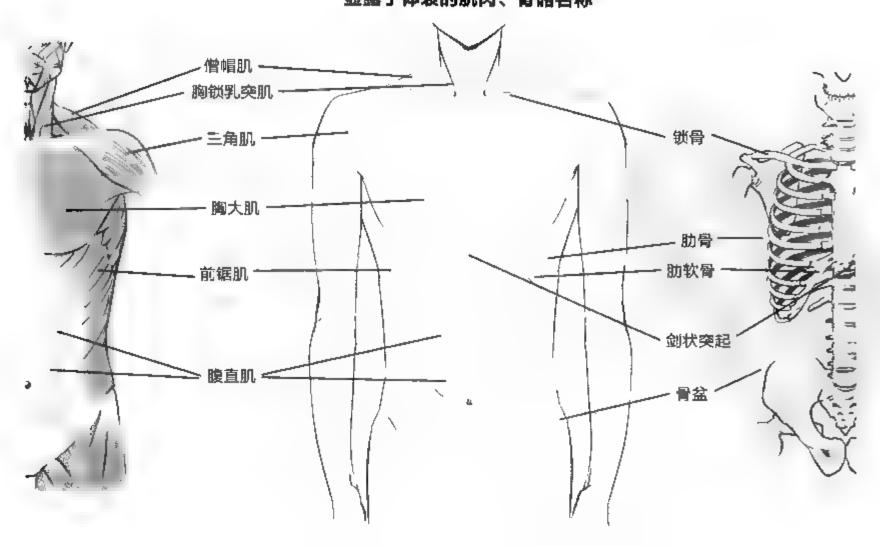








显露于体表的肌肉、骨骼名称





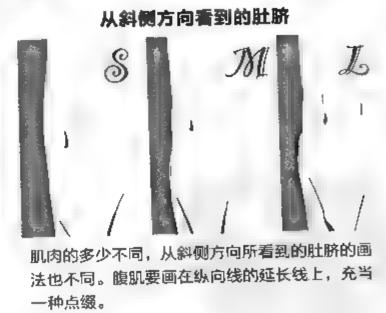


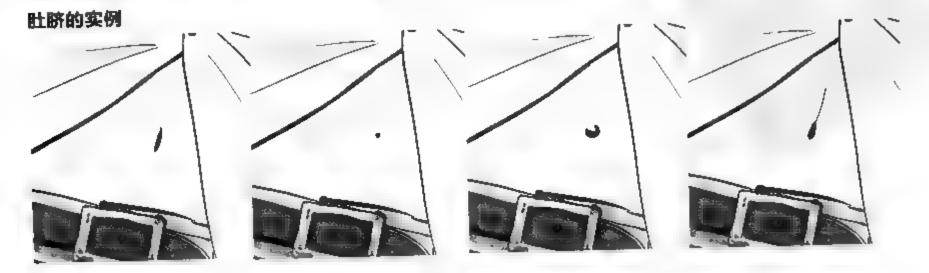
5 Ht H

被剪断后留下的痕迹。胎儿时从母体吸收营养和氧气的器官



3







Q版人物的情感表现



描绘更具的态的少年



创作原创人物的诀窍①

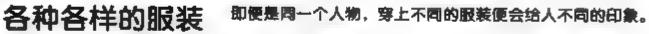
以此亮点彰显个性~时装篇~

虽说与萌系少女相比,萌系少年的西式时装种类要少得多、但是通过别具一格的穿法仍可彰显出人物的个性。例如:同样是穿牛仔裤,可以是一本正经地穿,也可以是挎在腰上穿,还可以是带着破洞穿,这种种形象都能表现出具有不同性格的少年人物。除此之外,还有:

- · 制服的穿法(即便外面穿着同样的校服,所表现的人物性格也会因里面穿的是正经的衬衫还是 T恤衫而有很大的差异。)
- · 人物所偏好的尺寸大小(是贴身的服装,还是宽松的服装?)
- · 颜色(一般来说藏青或棕色等较为沉稳的颜色比较适合男性,穿纯白、纯黑为主的服装显得较为潇洒,穿三原色服装显得较为活泼。)
- · 小遵具(背包、鞋子、挂饰等)









以此亮点彰显个性~举止・动作篇~

在动作和情感表现方面有着各种各样的表现手法。一般来说,年幼的人物情感表现较为丰富,成年男性反倒较为沉静、含蓄。另外,年幼的人物动作幅度比较大,有时甚至有点夸张,而成年男性的动作则较为节制。然而,只有打破了这种均衡的常态,才能提升漫画人物的魅力,在强调这种差异性的同时创造出原创人物来,不是也很有意思吗?





Point

即便人物的外表相同,由于性格不同,在某种场合也会出现不同的反应,常常会给人以判若两人的感觉。





1 付之一笑:"谢谢!" 反应轻松 自然。——这样的人物善于与女性 交际?!



2 深受打击:说"帅气"还差不多,说"可爱"的话是不是说我没男人味呢……真的消沉了。



③害羞:一个大男孩被人说"可爱",真是无地自容啊!!——不太善于与女性交往吧?

创作原创人物的诀窍③

用一个亮点展现人物的可爱

男孩子的可爱其实是一大"萌点"。例如看上去少年英俊却有爱吃甜食的嗜好,或有哭鼻子的毛病等等,这种与其外表极不相称的要素正是萌态的来源。在服饰上增添围裙或挂饰等可爱的小物件后,也能凸显人物的萌态。





用一个亮点展现人物的性感

男孩子的性感往往是通过露出平时被服饰遮住的肌肤来展现的。这时裸露的男性肌肤,以及坦荡的氛围会给人性感的印象。因此,在描绘时,可以参考"萌态五大要点",暴露出一点人物的肌肤。 除此之外,成年男性所特有的动作也能透露出性感来。





创作原创人物的诀窍⑤

用一个亮点展现男人味

与女孩子相比,男孩子应该更为豪放,吃东西如狼似虎、做动作毫无顾忌等等。因此,画出女孩子做不出的大胆动作或造型,无疑能提升人物的男人味。同时,强调一下肌肉或喉结等男性特有的身体部位,也是突出男子气概十分有效的方法。



绘制原创插图





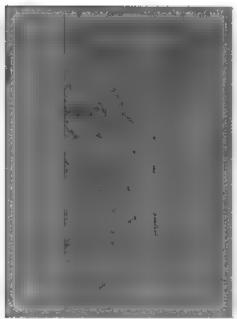


草图~涂底色

首先画出草图。这次画的是具有女性气质的 少年。背景是参考有授权的照片画的。

草图画好后,画成线稿。顺 **使提一下,画面透视效果如** 图所示。由于视线高度(地 平线)较低,因此建筑物呈

> 将线稿分为"背景"、"人 物的脸部"和"人物(脸部 以外)"这样三个部分,以 使后面进行修改。



136







2对比度

现在要画出背景的对比度(这里指明暗对 比),一开始使用黑白颜色。首先,整体涂 一层灰色,然后在阴影部分涂上黑色,受光 部分涂上白色。

在人物身上也涂画出相应的阴影,形成初步 的轮廓。





3 皮肤









运用蒙版涂上基本的 色彩。

涂画皮肤时,可先涂画底色,然后新建图层进行提取,并在正常模式下用水彩笔分两次涂上偏橙色的色彩。之后再涂上最浓的阴影。在涂画皮肤时,要使其与周边色彩融为一体;而涂画阴影时,则需采纳正片叠底模式与"水彩边缘"画材效果,使其边界清晰分明,建议使用紫色涂画。

用笔画出阴影线后,再用水彩笔在保留其边缘的前提下加以润化。在正片叠底 模式下用淡粉红色画上眼影,不过这很难看出来。本来还需在脸颊处涂上红 色,但这次画的是男孩子,所以这样就可以了。



4 头发







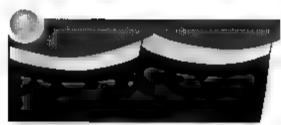




接下来要画的是头发。先涂上 底色,再加上阴影,表现出圆 圆的头部。

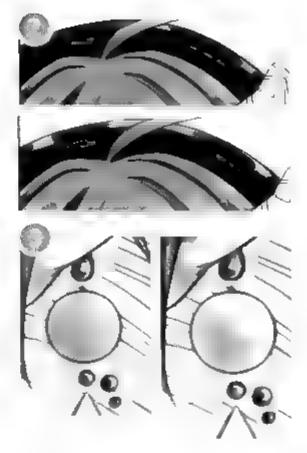
在正片疊底模式下,用"水彩边缘"画出头发上微弱的阴影。 然后再用正片叠底添加阴影。 此时不再运用"水彩边缘", 以免画得过重。

最后,使用发光模式薄薄地涂一层橙色,用以表现头发的反光。 阴影处用紫色,反光处用橙色,这样才好看。再画上一些闪光点,头发便画好了。





- 如果想用圆形的元素来表现服饰 的纵深感,在阴影的边上加入 反射光,给人的感觉会更好。使 用吸管工具边上的"透明部分检 查"后,便可在透明状态下涂画 色彩了。并且,与橡皮擦工具相 比,它能更加柔和自由地打薄或 消除色彩。
- 金属配饰上的阴影要涂画得浓一 些, 其受光部分则要熠熠生辉, 以突出金属感。
- 涂画珍珠部分。涂画上白色的底 色后,用偏黄的灰色画上阴影部 分。用发光模式涂上橙色。要点 在于,与受光部分相反的一侧也 要勾边。













- 用略偏黄的颜色涂画白眼珠,眼角处进行虚化晕染。
- 由于本次所画人物的基本色彩为橙色和紫色,因此,可用其补色黄 绿和淡蓝作为瞳孔的颜色。用新建的图层涂画眼睛内部,复制图 层,并仅在该图层画出眼眶下面的部分。
- ③,将复制后的图层置于原图层下方,将原图层变为正片叠底模式,勾 选"保护不透明度"复选框,涂上淡蓝色。 在瞳孔的基本图层上方新建一个图层,在瞳孔的部分涂画上宝石绿的 颜色。
- ○.回到瞳孔最上面的图层,并新建图层,用正片叠底模式画上阴影。 这里要做一些色调修正。
- 用发光模式在眼睛的中心位置画入光。再用设为发光模式的图层描 画眼部的光。
- ③:在这一阶段整合瞳孔的所有图层,画上整体阴影,再画上更浓的一 层阴影。
- 🗪 用吸管工具吸取瞳孔最暗部分的颜色,涂画上眼睫毛。适当降低浓 度后,涂画下眼睫毛。在眼睫毛上稍微涂上一些皮肤的颜色,使其 过渡自然,再用马克笔涂画眼睫毛上的明亮部分。
- ①: 在线稿 L新建一个图层,用白色 画出闪光后,眼睛便完成了。



最后, 将头发稍稍加工成透 明的之后,复制刚才整合后 的眼部图层,将其覆盖在头 发图层上,运用正片叠底模 式、部分剪切降低其不透明 度后,便给人以透过头发可 以看到眼睛的感觉。至此, 人物的上色便完成了。





跟你去也行啊 绀野贤护



139

操作环境: Painter



1草图~涂底色

用不同的颜色画 出大致的人物和 背景草图。粗看画 面为一角形构图, 令读者的视线指 向人物的眼睛。

用不同的图层画 上人物、花和背景,然后为各部分 景,然后为各部分 涂上底色。准备阶段就此结束,下 面进入上色阶段。





140



在画带有背景的图画时,开始只需大致地给背景涂上颜色。 在画这幅漫画时,要注意太阳光是从右边的窗户照进来的。 在壁纸上画上黄色的条纹,使之与墙壁相互呼应。

2 背景









草丛的颜色粗略地确定为"靠里边的部分颜色较黄、较亮,靠前的部分颜色较绿、较暗"。适当地点缀上一些淡蓝色和橙色,会显得更好看一些。

3 肌肤









涂画皮肤时,也要根据"右侧受到光照"的设定来画。 开始时,先画出较淡的阴影,然后再逐步涂画较浓的色彩。 由于左边的窗户里也有微微的光照入,因此,正中间处的阴影最浓,两边的阴影较淡。 用比皮肤基本色偏红一些的色彩来涂画皮肤上的阴影,能使皮肤显得更有生气。

4 头发







在底色的基础上,将下面的头发涂成较深的蓝色,上面的头发涂成较浅的蓝色,形成渐变的层次。

在此色彩层次的基础上,再用浓重的蓝色 来涂画阴影。这时,同样需注意到光源的 位置。

涂画脸部周边的头发时, 用肤色涂画发稍, 能使其产生透明感。

阴影基本画好后,用新建的图层使其产生 从群青到黄绿的渐变。

降低此渐变的图层的透明度,将其设定为 蒙版后,刚才涂成蓝色的头发便呈现出润 泽、柔和的色彩效果了。





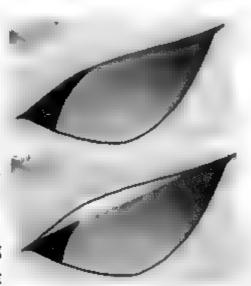




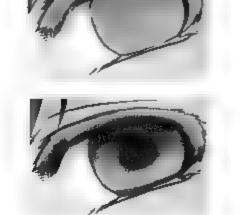


眼睛是最重要的部位,因 此要用从浅到深的色彩多 次涂画。

从上往下层层涂画较浓的 色彩,以形成丰富的渐变。 只用较浓的颜色涂画会给 人厚重的感觉,这时,可 在瞳孔的右上角涂画较为 鲜亮的蓝色,形成点缀。 先用淡蓝色涂画反光的部 分,然后再在淡蓝色上涂



画白色。这样,反光部分便与整个眼眶相得益彰了。 涂画嘴巴时,要注意舌头以及舌头内侧的阴影部分。在 此基础上,用白色和灰色画上牙齿,整个嘴巴的纵深感 就表现出来了。

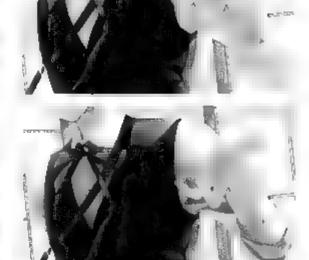


6服饰









服饰需涂抹的面积较大,因此,要将其当作一个"面"来处理。 在这幅画中,"右边照入强光,左边 照入弱光",光照条件较为复杂,因 此,开始时可用较浓的色彩粗略地 涂画形成阴影的部分。

在涂画腰部和裤子的阴影时,要注意衣服的皱褶。在这幅画中由于该

部分服装的面料较硬,阴影可以涂画得面积大一些。衬衫的面料较软,应尽量用阴影表现出其较细的皱褶,在灰色上涂画淡蓝色或紫色后,色彩就有厚重感了。

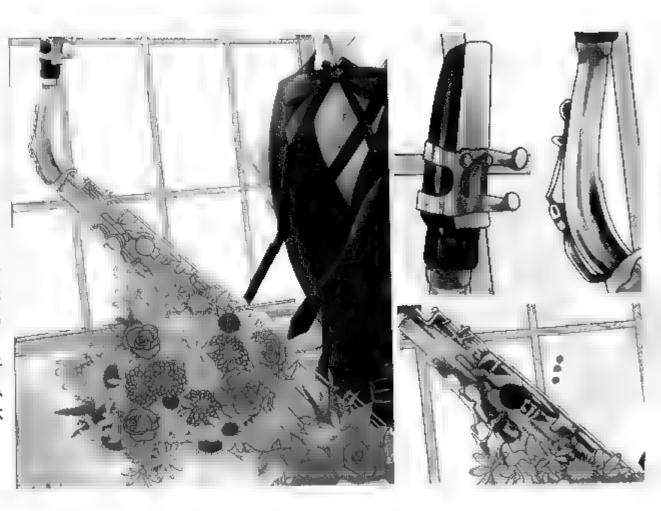
7 萨克斯

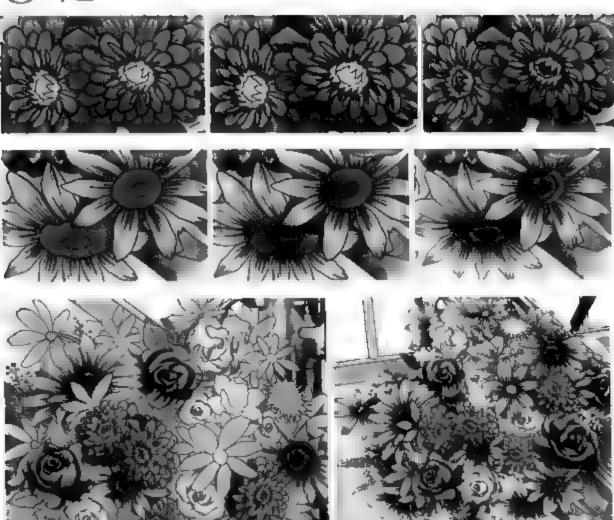
萨克斯是金属制品,因此 需强调它的"反光面和阴 影面"。

萨克斯整体的色彩饱和度 应该比人物部分更高,在 表现强烈反光部分的邻近 部位画上较浓的阴影,更 能表现出它的金属光泽来。

吹嘴的黑色部分是用塑料 制成的,在其黑色阴影处 投射较多光线,会营造出 比金属轻的视觉效果。

吹嘴的吹口部分是用竹子 制成的,因此画上一些纵 向线条能较好地表现其木 质感。





花朵部分要按照"底色——阴影——更浓一些的阴影——反光——受光"的顺序来涂画。同时需提高色彩饱和度,阴影也要画得清晰明了。

金盏花的花瓣较小,涂画 阴影时可以几瓣一起画; 而像向日葵那样花瓣较大 的花朵,就必须一瓣一瓣 来画了。

尽量不要将相同颜色的花 朵放在一起,这样,整个 花束才能显得五彩缤纷,鲜 艳美丽。

所有的花朵都画好后,建 立一个新的图层,添加上 白色的小花后,整个花束 的立体感使呈现出来了。





对仅做初步处理的窗框等 部分进行加工,并明确区 分出光线照入的部分和阴 影的部分。

人物头顶上的花朵较为单调,通过拷贝进行添加,使其成为一个拱形花环。 在人物的脚边画上 3~4 枝郁金香,然后,同样用拷贝的方法来扩展其数量。

头上的花朵太抢眼了,所以要提高它的亮度,这样会使人物显得更醒目一些。 最后,再强调一下光线的亮度和阴影的浓度便完工了。





风雨飞花 水口+







楼梯上 黑枝Shia













下面由作者本人向大家介绍 P.145~P 152中所刊载的彩 色插图的创作要点。



【风雨飞花】 水口十



P.154



旅途】 mg

P.156



【社团活动归来?】 森山Shijimi



【楼梯上】 黑枝Shia



【辦】 Inooka



P.162



【约会】 山田Pan



P.158



[Symphony] Nimoshi



P.160



【执行任务】 茶红

P.168

标题:风雨飞花

作者: 水口十

关键词: 小狗耳朵。现代学生+日本刀、烧斗

【动物耳朵】·

虽然概括起来说都是动 物,但其实动物是各有 各的特征的,因此,要 参考动物的照片多加练 习后再描绘。

此画中人物的耳朵给人 以,狗耳朵的感觉。与 猫的耳朵相比,狗的耳 朵肉较厚, 耳朵中的毛 也更加浓密。

在描绘时, 我就是 边 想象抚摸着毛茸茸的 狗耳朵, 边进行描画 的。动物真是可爱啊, 不是四分

154

【有动感的画】

与描绘动作结束时的静 态画面相比、截取动作 进行中的某 瞬间来 画,更能使人感受到前 后动作的流动, 因此也 更能激发读者的想象 力。此时所产生的效果 恐怕就不仅仅是"弱", 而是"燃"了。

这次我是参考了造型图 集来画的。平时, 我也 常常自己摆造型并通过 镜子来观察、确认。



•【表情】

"能激发想象力的画" 的主题产生于我的内 心, 因此, 人物的表 情感情丰富, 似乎还 能听到他们说的台词。

…【背景(天空、 地藏菩萨像)]

这回是我亲自去拍照, 并以照片为参考画的。 要参考的不仅仅是照片 所呈现的信息, 还有皮 肤所能感受到的冷风或 温度等。若能将这些都 表现出来,作品就较有 深度了。

【服饰的下摆】……

随风飘摆的衣袂其实是虚构出来的。

这是一张静止的插图,为了表现出 定的气势,引 入 点近似于真实的虚构,我觉得也未尝不可。不 过如果虚构过头了,整个画面就会显得荒诞不经了, 在描绘时需把握好分寸。

所谓萌系漫画就是"能激发读者想象力的东西" 我就是基于 这一理念来进行描绘的。

虽然这仅是一张漫画插图,但我觉得若能从中看到某种具有现实 性的东西, 便能在瞬间打动人心。

我还在此画中加入了小狗耳朵、日本刀、战斗等自己喜欢的要素 作为主题元素。







描绘原创漫画时,如果将人物的脸部画成跟模型一样 千篇 律的话,就谈不上什么人物表情了。因此,我 故意将人物的表情画得夸张了 些。至于怎样画才更 真魅力,是个见仁见智的问题,大家可以探索适合自己的風法。

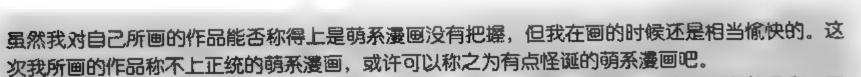
[头发・手]…

・头发

我有时也参照发型图集来练习。不过,将现实中的发型直接画到漫画中后,常常会显得过于平淡。因此,在画这幅作品时,我做了适度的变形加工。当然,对于某些情况来说,也可能是按照实际发型来画比较好。

・手

这欠由于构图的关系,我没有画出人物的手部。其实,就情感表现来说,我也是十分重视手部"表情"的。描绘某些较难画的手部造型时,可以对着镜子来画。



估计其他作者也都提供了各种各样的萌态样式,而我在这幅画中使用了现实中所没有的色彩。因为我觉得在这幅画中用这种色彩很合适。选择自己喜欢的元素而不是照搬老一套的常规主题,这样才能应出有意思的漫画来。

我觉得能够让读者欣喜异常、爱不释手的作品,才是最具魅力的。

标题: 旅途

作者: mg

关键词:帽子、眼罩、动物

[帽子]…

帽子是参考照片画的。 这次选用的是造型别 致潇洒的鸭舌帽。

[动物]……

两只动物也是虚构的, 其原型是猫和狗。 动物的皮毛要尽量画 得可爱一些,使读者产 生想要去抱一抱它们的 156 冲动。这两只动物是 主人在旅途中的伴侣。



【眼罩】

眼罩 直是经典的"萌 系道具"。

眼罩有纱布等多种材 质, 这次冼用的是较大 的黑色眼罩。

与帽子同时使用时固然 遮住了较多的表情,但 读者若能想象出摘去眼 罩后的情形,不就更能 体会其"朝态" 子吗?

[背景]……

地面上的砖块不规则地翘起,柱子上缠 绕着藤蔓, 由此可见, 这个地方像是某 处遗址。

在绘制草图的时候稍稍画上一些浅浅的阴影,这样较容易取得构 图上的平衡。



为了紧拍人在旅途这样的主题,我让人物穿上了相应的大衣和靴子。

然而,仅此而已的话又略显单调,于是我在帽子和袖口等处又加了一些点缀,使人物形象更加鲜明。





···【人物】

这次所画的人物既戴帽子,又戴眼罩,身上附加的东西比较多。 这样从不同的角度来看,人物便会呈现出不同的形象,不过,其平衡感似乎有点难以把握。其实,只要多做些速写练习,应该是不难描绘的。



这次的主题是"画自己所喜欢的类型",所以我就画了一幅完全虚构的漫画,真是一次愉快的经历。通过这张画,我所理解的"萌态"在男孩子身上也得到了某种体现。如果这张画对大家有所帮助,我将感到十分荣幸。

标题:社团活动归来?

作者: 森山Shijimi

关键词:发夹、校服、头戴式耳机、小耳机、手裹、运动鞋、音乐部

[校服]…

人物身穿要装,同时又 卷起袖子,穿上毛背心, 卷起裤管。我觉得这种 穿法只有在身穿校服时 才能表现得干净利落。 同时,校服的款式原本 就是 样的,因此, 画 中的两个人物的穿着会 给人一种统一的感觉。

[内衣]……

草图A

从自衬衫的敞开处隐约可见内衣,较易体现人物的个性。可以是穿得规规矩矩,点也看不得规规矩矩,点也看不到,也可以穿着随便不好意地露出,角,全凭人物个性加以灵活安排。如果再加上,些图案,画面便更加艳丽多姿了。



【头戴式耳机・ 小耳机】

【运动鞋】

这里画的是精力充沛的 人物形象,因此,选用 了运动鞋。

在起初的构思阶段,我曾考虑过音乐部成员和化学部成员这样两种形象。因为,在校服外罩上一件白大褂的模样也是相当可爱的。后来想画头戴耳机的人物造型,就选择了草图 A。身穿白大褂活蹦乱跳的形象也十分可爱,以后有机会再画吧。由于我设想的是社团活动结束归来时的场景,也曾想到是否该画上一个夕阳,但又考虑到明亮简洁的画面比较好,最后采用了图案式的背景。



(小道夏)

为了表现出人物的个性,在这幅画中我使用了较多的小道具。

头戴式耳机、耳塞耳机、冰棍、手表、护腕、运动鞋等等。这些小道具与相应的人物结合在起后,角色的形象便下子鲜 明起来了。有时,让人物持有一些与其本性不相符的,道具也不失为反衬的表现手法。例如,让拘谨严肃的人物吊儿郎当起来, 这样的落差无疑会拓宽人物表现的空间。同时,让人物持有一些自己所喜爱的生玩意儿,也会一下子变得采切可爱起来了。



▶ 发夹

发夹有很多种类、建议大家积极选用。 发夹能起到点缀的作用,其尺寸也是 多种多样的。由于所画的人物是男孩, 故而选用了较为简洁的发夹。当然, 用橡皮筋扎住头发也是十分可爱的。



▶ 头戴式耳机

画中所用的是带有星型图案的耳 机,给人时尚的感觉,接线松弛, 十分轻松。



◆ 冰棍

为了表现出社团活动结束后。出来 的氛围,让人物吃上了冰棍。从 画中或许不容易看出, 那是已经 吃了一半的咸味水根。



◆ 手表・护腕

从身穿校服的角度来说,手表、 护腕等小道具是必须的。







就我个人而言,是+分喜欢校服 和运动鞋这样的组合的。



虽说男孩子的萌态是多种多样的,但由于我本人十分喜 欢校服,所以就画下了校服形象的人物。同样出于自己 的爱好,也画了头戴式的大耳机。对于高中男生的音乐 社团活动,我也有一种莫名的向往,于是就选择了这样 的场景。同时,在人物动作上,也尽量体现了男孩子的 特色。

我这次画的是萌系少年!因此在画面中添加了许多男孩子喜欢的东西。

由于我本人喜欢夏季校服、耳机、发夹,便十分愉快地将这些玩意儿画了进去。夏系校服自然而 然地给人一种轻薄凉爽和干净的感觉。校服的颜色采用了不常用的红色系。所画人物属于活泼型 和认真型这两种经典类型,而这两种类型的人物也易于设计动态,描绘起来十分轻松愉快。 左边人物的表情较为认真严肃,或者说较为纯真。其实,活泼的男孩我也是非常喜欢的。整个画 面给人以活泼、时尚的感觉。当然,如果读者能够喜欢,我将十分高兴。

作者: 黑枝Shia

关键词:神父

【构图・主题】

如果不想让人物成为幻想型 角色,就该将头发的颜色 画成现实中的颜色;如果 要追求缤纷的色彩效果, 在配色上就必须多加注意, 不然就会显得杂乱无章。 因此,色彩的选用也是有 一定难度的。

在这幅画中, 黑颜色较多, 因此, 采用了并不昏暗的 简洁的背景。



「朝本要点

动画式上色往往会出现僵硬或涂画得太浅的问题。在涂画 颜色的过程中到底应发挥怎样的表现力,是创作的一个难 点。就我本人而言,喜欢简洁、淡雅的效果。

人物的头发容易出现僵硬的问题, 因此, 为将其表现得柔软、蓬松, 就不能画过头, 也不能画得太随意。

画金发时,总想将它画出蓬松、柔软的效果。事实上也确实给人以蓬松的感觉。

关于神父的长袍,我发现越研究,必须加以注意的地方就 越多。真应该多加学习啊。

黑色统一的感觉和神圣氛围真棒啊。



…[线]

【头发】

国头发时要注意到发旋,也即头发的流向,以及发际的位置。当然, 这些都是头发画法的基本功。注意 到这些问题后,在给头发上色时就 可以顺着头发的流向来涂画,也较 容易闻出反光的部分。

上色时我也是按照动画上色的方法 来涂画的,但也并不是毛手毛脚地 涂抹,因此,阴影部分显得既不太 深也不太浅。

在需要明确表现的部分就将阴影涂画得深一些。



神父的长袍就是这样的感觉。





由于线条都能看得比较清晰,因此,要尽 量風得好看 些。

我觉得与自己的画相匹配的线条也是有的,但并不能明确指定就是某一种。但线条画得好,在上色阶段确实有利于不同颜色的涂崩。

【手】

关于手的画法、我也仍处在艰苦的练习阶段。 只是尽量使男女老人的手得到不同的表现而已。 男性的手要电得骨感明确,见棱泡角,女性的 手见要电得细长柔软。一般来说,看着自己的 手多加练习是一个不一去门,但如果练得过来 了,以后画出来的就全是粗短的男人手了,对 此一定要加以警惕(笑)。



我自己也仍处在学习阶段,因此也没什么经验好谈。但我觉得,与其一下子学很多,想全部掌握,倒不如挑选自己最想学的部分先学好。

自己感兴趣的东西是最容易学习也是最容易掌握的。

不过,采用这种学习方法的话,经常会出现"这里画得不错,那里却画得一塌糊涂"的不均衡现象(笑)。还有,自身的基础也很重要。

只要不断地画下去肯定是能够掌握的,因此,不必太在意别人怎么说,只要快快乐乐地画就行了。 最近,我又发现,偶尔放松一下也是很重要的,因此,必须感受一下绘画以外的兴趣爱好(笑)。

标题: 丽

作者: Inooka

关键词: 和风、和服、日本刀

【和版]……

我想把背景画成红色,因此,为了凸显人物,我用黑色和藏青色来涂画服装。可仅仅这样的话,人物就会自己的感觉,于是我又自的感觉,于是我又用的感觉,于是我又用正片叠底给服装加上了布类织物的质地。

[背景(花)]…

背景是花卉,用菊花、樱花营造出 种日式 索围。这些花都是参 考了真花照片画的。

【关于质感】

162 这次所用的质感是使用不同种类的笔刷,混合了不同色彩的笔刷。 混合了不同色彩的。如果 记得这样比较麻烦的。如果 觉得这样比较麻烦的 话,可在网上找到"自由质感"这种免费质感。有的网站还提供不同种类的笔刷,请大家多加利用。



【背景(圆洞窗)】

-【日本刀】

既然是画和风的男子, 日本刀的出现也就是顺 理成章的事子。为了表 现出力和刀鞘的质感, 需要强化来自下方的反 射光。

如果只是这样做的话,就会和服装一样产生轻 就会和服装一样产生轻 飘飘的感觉。因此,在 刀鞘部分采用了正片叠 底,在降低了透明度的 就提下增加了质感。

主题如果是强健和美丽,一般来说,最好选择稚气来脱的顽皮少年为描画对象,通过其瞬间流露的端丽表情和袖口处露出的肌肉,便可表现出女孩子所不具备的男儿气概。在构图上,人物坐得很直,为了使画面产生动感,就让和服随风飘荡了起来,并使背景中的物件呈从右上往左下的排列方向。要说到这张画中的萌态,恐怕就得数露在和服外的肌肤了吧……我个人以为,和服能给人一种离档、清纯的印象,身穿和服却又暴露肌肤,与这种印象形成了一种具有放荡意味的形象反差。



【使画面有动感】

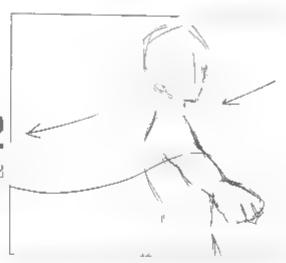
图画是属于二维平面的,给画面添加了动感后,就能大大 提高其存在感。这里,介绍一下在这幅漫画中运用较多的 通过服装描绘的动态表现。



首先确定动作的方向。



根据此动作方向, 画出 将要形成衣摆的波浪线。



顺着该波浪线描画服装。 在其中画上衣服摆动的 姿态则更能突显动感。



除此之外, 再加上飘带 等细长的物件,动感、 气势就更足了。





例如,在这幅漫画中为了凸显人物,和服的图案和装饰都画得 较为繁复。

然而,仅仅是这样的话。读者的视线便会被吸引到人物所在画 面的右上方去。

于是,为了构图上的平衡,在画面的左下方画了白色的线球。 通过这种"疏密相间"的手法,不仅使画面更具动感,也更 加好看了。



我十分喜欢和服、日本刀这样的具有日本风味的东西,因此,本次的创作十分愉快。

同时,这也是一个重新考虑自己心中的少年形象的好机会。

我觉得和服和日本刀都难以割舍, 结果造成两者并重不分轩轾了。不过, 这样也可能是增添了人 物的魅力吧。

因此,大家若能从人物身上感受到一点点我在前面所说的,女性所没有的男儿气概,我将十 分高兴。

标题:约会

作者: 山田Pan

关键词: 学生、国巾、眼睛、头戴式耳机、猫

【脸部周围】·

在脸部周围的头发上 涂画了一层薄薄的皮 肤颜色。

这样能稍稍增强 点 画面的透明感。

[校服]…

校服是否选用西服,我也曾经犹豫过,但经过 反复考虑后,最后还是 发度考虑后,最后还是 选用了西服。如果都是 素色的,面面难免单调, 因此,裤子上采用了格 子图案。



·[背景]

这次为了凸显人物,背景中树木、树叶都一是简单描绘,不作过多的 宣染。季节设定在秋冬时分,因此,整个画面都带在棕褐色下,营造出一种凝重的氛围。

・【围巾】

我个人觉得这是个确态 亮点,因此通得有些夸 张,让它在人物脖子上 绕了好多圈。希望引人 注目的部分不就应该用 与别处不同的色系来大 阳描绘吗?

【猫]……

我是属于爱猫派的 这次我要画的是短毛猫,因此,不能将猫的皮毛画得太蓬松。猫的背影圆滚滚的,真可爱。

主题是"似真似幻的男孩"。身穿校服的男孩子是极其普通的题材,然而,戴着眼镜、大耳机,围着围巾的男孩,由一只猫陪伴着在树荫下等人,这样的场景恐怕有点儿不现实吧——我心中暗忖着画下了这幅画。

我觉得, 正是这种非现实的部分产生了萌态。



【三角形构图】

我在构图上举棋不定时,一般都采用三角形构图。所谓三角形构图,就是让成为主角的素材在画面中呈三角形排列的一种构图方式。 角形构图是一种标准构图,在这种构图下,画面容易表现出稳定感和动态。





【限篇的画法】







眼睛画法的不同,会给人以截然不同的人物感觉。

活发可爱的孩子眼睛都比较大,酷酷的少年眼睛较为细长,而文静的少年则眼角微微下垂……等等。

在充分考虑到各种不同的类型后,人物可供描绘的范围不就很宽泛了四9

【附加】

我原本是想画"萌袖"的,不过, 这次我将其隐藏起来了。在长长的 袖口露出 点儿手指,十分可爱, 我非常喜欢这种画法。



这次要画的是萌系少年,而我的创作正是从重新考虑"什么才是萌"开始的。可是,考虑得越深就越不明白,最后决定"算了,还是画自己喜欢的漫画吧",结果就产生了这样一幅作品。人物性格和场景在想象里不断完善的过程中,我不时会有"啊,这一部分可以算是萌态吧?"、"这里这样画的话够萌的!"之类的发现,十分开心。

怎么也画不好从而心情郁闷的时候也是有很多的,这时,我就休息一下,或边听音乐边作画,充分调整自己的心态。总之,希望大家也能轻松自在地画画。

标题: Symphony

作者: Nimoshi

关键词:少年、褶边、花

【蝴蝶结】:

带领带自然也未尝不 可,但在此处还是用缎 带蝴蝶结最佳

在表现少年的纯真、幼稚方面,蝴蝶结或许是 最佳的饰物。

【短裤】……

少年就该穿短裤,这样的形象在我心中可谓是根梁蒂固的。因此,未多加考虑,我就给画中人物穿上了短裤。

166 在设计人物时,我给他 国的短裤比这还要短。 画出来后,觉得那样有 损其清纯的形象,就结 合了画面的整体氛围, 把短裤加长了一些。

由此,我体会到了裤管长短的重要性。遗憾的 是,这样就不能尽情地 描绘其腿部了 笑。



…【褶边】

褶边用得过多会使人物 过于女性化,产生郁闷 的氛围。

虽总褶边也没有 个 固定的适用量,但还 是建议大家在 即的时候不要忘记所 画的人物是男孩子。

…[别针・怀表]

由于服装的色凋较暗,所以添加了 些明亮的 , 饰物。

我觉得除了用阴影来营造阴暗效果外,色彩也是十分重要的。添加了这些,饰物后还能提高画面的密度,使画面更加充实,真是一举两得。

我非常喜欢身穿西洋中世纪服装或幻想中服装的男孩,因此,很 快就敲定了漫画的主题(笑)。

我所要画的是能够表现出少年特有的纤弱、清纯的漫画,而非青年主题,因此画了这幅以少年为主的漫画。

小饰物则选用了具有女性色彩的可爱的物件,不过,在描画的过程中,仍注意到保持人物的男性特点。

如果大家能从这幅画中体会到一种飘飘荡荡、如梦如幻的氛围,我将感到十分高兴。



画线稿时需要注意线的粗细。





画好了较细的线后,可将处于外侧的或相 互重叠的线多描几遍,使其变粗,以表现 立体感。

线条的粗细差别虽然很小,但有没有这种 差别却会对面面效果产生很大的影响,大 家在描绘时可以多加体会。

◆ 身穿女装的男孩

要一眼就能分辨出是穿女装的男孩

【画出差异性】从左至右少年陈依次加重。

◆ 娘娘腔男孩

服饰和发型自不待言,应注意其氛围也是女性化的。而在脸型和体型方面,须稍微保留一些/)年的特点。





腰部明显较细,身体较为丰满,而肩膀的宽度要画得比男孩子稍窄。些。



还是娘娘腔的男孩,画出其难掩的羞涩是 大要点。

这只是我个人的见解,大家顶多只 能作为参考。希望大家能够模索出 属于自己的描绘法则!

褶边、蝴蝶结、长发都是些稍有差错便会将人物画成女孩子的要素。那么,我在这幅漫画中运用得成功吗?我充分体会到在画中加入了这么多的要素,却不将人物画成女孩子或娘娘腔的男孩是一项非常困难的工作。

女孩子、男孩子和娘娘腔的男孩子,在体格、特征上各有差异,各有特色,如何在画面上将其一一区分开来,依然是各有各的画法的。这幅漫画中人物的服饰、发型和表情等方面,也是根据我自己的兴趣爱好来描绘的。这样描绘出的人物将会成为自己心中的重要人物。更为重要的是,这过程本身就是个十分轻松愉快的过程!

希望大家能在充分理解各种差异性和特征的基础上摸索出区分各种人物的画法,创作出具有自己个性特色的少年(女)形象。

标题: 执行任务

作者: 茶红

关键词:幻象、竞争者。战斗的男子。制服

【构图・主题】

我想到作为*J想人物的战斗的男子真够帅啊, 于是便趁此机会画下了 这幅漫画。从构图和人物设计的角度来说,我 希望能让读者一能便可 认看出两人的关系,并 联想到某种情节。

【服装的皱褶】·

即便穿着衣服也能使人感觉到肌肉的形状和身体的轮廓线。这就是萌态的表现。同时,给不同的人物穿上款式不同的制服,也是萌态要点之。



…【长发】

战斗时长发飘飘,无疑是萌念十足的! 我非常喜欢将男孩子 的发型设定为长发。

…[表情]

我喜欢通过等战的五官 来表现强烈的表情。人 物的脸部是读者最早 看到的部分,因此在 画的时候我特别用//。

·【背景】

虽然看不太清楚,但仍依稀可辨以出背景是废墟之类的场景。废墟的 虚之类的场景。废墟的 色凋氛围也是我非常喜欢的。

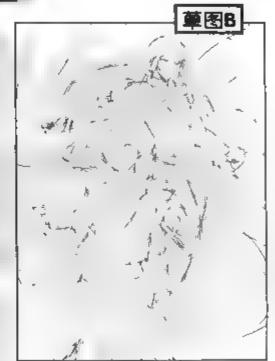
草图A



我最初考虑的画面构图就是这个样子的。只注意 到了幻想人物的战斗氛围,没太多想细节就画了 下来。

为了追求动感,对武器、布局和人物表情做出了调整。在画草图时,我并不怎么注意细节,只把重点放在动感表现和画面平衡上。等这些画得比较满意之后,再描画五官等细节。

然后,可以一鼓作气地画下去,也可以停留在草 图的阶段重新审视一下,如放上一天再画,或反 转过来看看是否有偏颇。这样做或许更好。



【人物设定+服装】

我将人物设定为幻想型的活发男孩和酷哥型的竞争对手。

◆ 男主角

我将男主角设定为大大喇叭的形象, 衣服也较短, 完全是活泼的东方男孩的形象。

我将制服设计成便于活动的款式, 而制服本身则暗示着主人公为某种 组织的一员。武器方面, 愈是参照 了西洋长剑画的, 枪则模仿了左撇 子也能使用的伯格塔手枪。

◆ 作为竞争对手的男孩

相反,作为竞争对手的男孩则.画得 较有西洋气息,服装也设计为紧身 的款式,较为接近成人的模样。

附加



没有任务,自由活动时的两人! 认真严肃虽然也不错,但我更喜欢亲密无间的氛围。

【服装的画法】

我个人最喜欢画的就是服装上的皱褶。我一直是将皱褶当作一种素材来描绘的。画茄克衫等面料较硬的服装时,就减少些线条,放大一点阴影,而在画内衣或衬衫等面料较软的服装时,则必须将线条和阴影画得细密。些,以此来表现服装面料的不同。能将现实中存在的服装"穿"到人物身上,是一件十分愉快的事情。同时,这样做还能改善通面的平衡感。我所画的服装虽然比较简单,却都是较为流行的。



回画出裸体草图

先画出不穿衣服状态下的人物大概体 形。细节部分不必画出,能确定全身 的骨骼就行。

2 给人物穿上服装

给左边的草图中的人物穿上衣服。细节之处暂且不匣,将皱褶画大一些。 同时,也顾及到服装的面料。





3 完成

悉数画出装饰和服装的皱褶部分。由于这次画的是服装面料有所不同的实例,虽然画得也不算特别细致,但也画出了缝纫针脚,并用频感 I 具表现出了材质感,十分轻松愉快。

好久没画原创的彩色漫画了,刚接到任务时内心还颇有些激动不已。边思考边描绘萌系少年的过程还是十分愉快的。萌系少年的种类也是丰富多彩的,有可爱型的,也有英俊型的,大家若能从我的画中多少感受到一点人物的萌态,我将非常高兴。对于漫画,我本身也尚在学习之中。不过,我觉得还是要画自己喜欢的主题。如果自己想画的主题画不好,就该毫不气馁地多下功夫练习,这样就一定能够提高,我今后也准备以这样的心态,去描绘大量的萌系少年。谢谢!

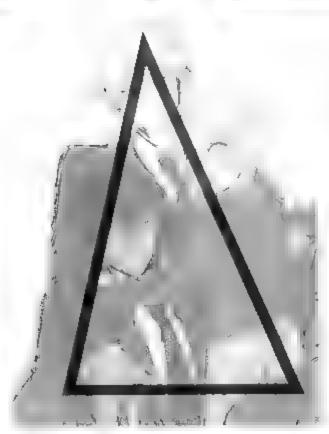
170

将三个人物画在一幅漫画中时,可以考虑各种各样 的构图。





这样的构图能引导读者的视线走S形路线。



这种三角形构图给人以稳定感



在一幅漫画中描绘两个人物时

在一幅漫画中描绘两个人物时,要找出两者的共同点和差异性,并表现出来。画出了两者的共同点,画面的整体性就比较好,一目了然。而画出了两者的差异性,则有利于画面的多样统一,平衡感将得到提高。同时,画面也显得丰富多彩,两个人物都比较引人注目。所谓共同点和差异性,可以从性格、体型、发型、色彩、服装、氛围、身份、动作等诸多方面来加以探寻。



插图作者的介绍



黑枝Shia

hummel

>> http://hummel.lomo.jp/

我自己需要学习和练习的东西还很多。 今后仍将轻松愉快地画下去。



天神Umemaru

purichike

>> http://purichike.sakura.ne.jp/

无论是瘦弱的男孩还是骨骼粗壮的男孩,我都很喜欢。这次的创作十分愉快,谢谢!



Inooka

through $\times 2$

>> http://throughxg.web.fc2.com/

坚持不懈实力练习就会提高,因此我将继续挑战各种 主题。

这次画了许多萌系少年,十分愉快!



Nimoshi

Molamola*

>> http://stellarsky.odaikansama.com/

我感觉少年题材相当有深度。我也十分希望在参考了 萌系少年的画法的基础上,能够画出英俊、性感的男孩子来。



水口十

你的声音

>> http://kid.eek.jp/kn/

绘画的过程十分开心, 非常感谢! 我喜欢动物耳朵, 也喜欢真正的动物。



山田Pan

TMG

>> http://tmg017.blog.fc2.com/

画少年漫画十分轻松愉快。

这次能让我有机会自由自在地面自己喜欢的主题,非常高兴。谢谢!



茶红

ENPI-2

>> http://enpig.web.fcg.com/

画了各种各样的少年,很高兴。

谢谢!



森山Shijimi

sijimin

>> http://sijimin.com/

承蒙邀请描绘萌系少年篇,非常感谢。在画中我加入了许多自己喜欢的元素,十分愉快。



mg

mica

>> http://6669666.blog.fc2.com/

创作过程十分愉快」若能对读者有所帮助, 我将感到十分荣幸!



世鸟飞鸟

歌的足迹

>> http://aska.holy.jp/

这次有机会画了数幅彩图和插图。我尤其喜欢后背上的线条,不过这些线条很难在画面中表现出来。不管怎么说,这是个十分愉快的创作过程,如果能对大家在萌系少年的描绘上有所帮助,我将感到十分荣幸。至少,本书对我来说是一本十分难得的参考书♪



绀野贤护

UNIGURU

>> http://unitya.nobody.jp/

首次接到面向女性的工作啊!我非常喜欢冷冷的傲娇型帅哥。



黑兔

AREA27

>> http://moecon.net/areag7/

你好,我是黑兔! 能够为本书画插图我非常高兴! 这次面了各种类型的男孩子,非常开心。希望大家看了也能感到高兴。谢谢!



Takatsuki

大人模样

>> http://otonafu.main.jp/

萌态就是明天的动力」(笑) 这次的创作对我来说也是一次学习的机会,谢谢!



稀捺苍树

cl-0-

>> http://kinakoex.web.fc2.com/

他们告诉我按照自己喜欢的样子画就可以了。于是便画成长着黑发的冷酷男孩!非常愉快。



lech!

毎日空转

» http://ameblo.jp/hanabuki/

不经意间感受到的萌态是十分动人的。尤其是男孩子的笑容。温柔的、天真的、掩饰羞涩的笑容……平时对人爱理不理的酷哥,偶尔绽开笑容时的魅力,是难以抵挡的。



Yamadan

不管怎样

>> http://nia.chocot.net/102/

男孩子的朝态画出来也十分精彩。 这次创作过程十分愉快,谢谢!



Yuno

igoh

>> http://nemuide.ojaru.jp/

男孩子隐而不露的萌态十分可爱!



Tokio

镜茶屋

>> http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/

我喜欢比较中性的男孩子。男孩子较细的腰部和腿部 都萌态十足!



藤

女孩子圆润柔软的身体自然是很可爱的, 但男孩子硬 邦邦见棱见角的身材更具魅力。其实, 画得柔软一些 也不错。 继《日本漫画大师讲座8》之后,又让我担任了作为该系列后续图书的《萌系美少年造型》篇的编著者,使我有机会充分沉浸于萌系美少女与萌系美少年这两个世界之中。

沉浸在这两个世界中之后,我才充分地体会到,属于同一类型的这两个世界在表现上貌似相同而实际上是有着本质的区别的。这种区别与男女之间难以填没的鸿沟并无二致。同时,我也由此领会到,所谓体面的男性其实是非常单纯的。

那么,在现实生活中女性又是怎样来把握处于单纯状态的男性的呢?本书所述的"男性辅助线"就是解说这个世界观的方法。

为了便于解说,书中将"男性辅助线"画成了标准的图像,其实大家完全可以 脱手画一个圆圈,然后再在里边画上十字。因为,只有从你所特有的画法中才会诞 生出属于你自己的原创人物。

在制作过程中, O小姐提供了女性所特有的感性解说, 在此予以衷心的感谢。

希望看到本书的朋友们能够早日遇上理想中的萌系美少年。





男性角色就该画得见棱见角!

即便是相貌如女孩子一般可爱的男孩,其内心也仍然是藏有"棱角"的。因此,描绘男性人物时,就要在其脸部或体型上表现出这种"棱角"来。例如,腿部、下颚、手臂和腿部的线条就需要画得挺拔有力。

本书卷头的彩页画的就是人物的手部,由此可见,指尖的形状和手握物体时的手部形状凸显出了棱角的感觉后,就使人物显得更为男性化了。然而,实际的男性体格的关节处往往是凹凸明显且极为生硬的,在创作漫画时,也可以将其画得圆润一些,创造出更为优美的体型来。